SHADOWRUN

RUN FASTER

CATALYST game labs

v_1.2

БАЗОВЫЙ СПРАВОЧНИК ИГРОКА

ЦЕНА ВЕЛИЧИЯ

Каждый шаг, каждое преимущество, каждая миллисекунда идёт в счёт. Улицы Шестого Мира беспощадны к бегущим, если они желают выжить, потребуется любое преимущество. К счастью в Run Faster хватает вариантов. На страницах этой книги вас поджидают новые метатипы, в том числе хобгоблин, гигант, кентавр и сасквоч, новые качества, такие как Дискредитированный, Соколиный Глаз и Молниеносные Рефлексы, а также, для самых безрассудных, опасное и смертоносное Инфицирование.

Также Run Faster позволит персонализировать персонажей различными метавариантами, расширенными контактами и вариантами уровней жизни, альтернативными правилами создания персонажей. Всё это поможет вам создать именно такого персонажа, которого вы хотите создать.

Все эти правила созданы для получения максимальной отдачи от пятой редакции Shadowrun.

SHADOWRUN
FIFTH EDITION

Under License From

CATALYST game labs™

topps

RUN FASTER
CATALYST
game labs™

Введение 10
Кто ты и что здесь забыл 11

Откуда ты пришёл 11
Корпы: вертикальная мобильность 11
Улицы: прям с жаровни 12
Таланты: предопределение 13
Революционеры и активисты: меняем мир (по одной бомбе за раз) 14
Учёные: то, что метачеловечество должно знать 14
Военные и законники: другая сторона 15
Неклассифицируемые 15
Теперь я настоящий 16
Формула любви 16
Я буду работать с тобой, но ты мне не нравишься 16
Кому можно доверять? 17
Игровая информация 17
Предыстории и мотивы: почему Джонни бежит? 18
Создание «настоящего» бегущего: не только АК-97 18

Этика, правила и прочая ерунда 23
Кодекс и призвание 23
Путь самурая 24
Омерта, закон молчания 26
Жизнь бандитская, закон улиц 27
Гармония с природой, кодекс шамана 27
Белые шляпы, кодекс хакера 28
Закон Уся 29
Кодекс паладина 30
Клятва Гиппократа 30
Солдатские законы 31
Кодекс Акичиты 32
Другая сторона монеты 32
Бусидо 2.0 32
Правила белой шляпы 33
Правила хорошего копа 34
Кодекс герметистов 34
Специи жизни бегущих 37
Халтурки 37
Промысел 37
Реагенты 37
Параживотные 38
Духи 38
Перепакованные 38
Инфицированные 39
Удивительные места 39
Океанические операции 39
Космический бег 40
Фовеи 40
Астральные приключения 40
Нестандартные подозреваемые 41
Мамы и папы 41
Магические общества 42
Правительства 43
Организованная преступность 44
Тайные общества 45
Перепакованные 46
Альтернативные призвания 46
Док Фургон 47
Странствующий Рыцарь/Одинокая Звезда 47
Корпорации 47
Организованная преступность 47
Ещё глубже под кожу 49
Создавая уникальность 50

Бороды: дварфы 50
Великое Герцогство Вестрхайн-Люксембург (СГ) 52
Как дварфы вписываются в общество 53
Уши: эльфы 54
Тир-на-Ног 55
Тир Тейгирн 56
Государство Зулу (Азианская конфедерация) 56
Герцогство Поморие (СГ) 56
Как эльфы вписываются в общество 56
Клыки: орки 57
Орочье Подземелье, Сиэттл, СКАШ 58
Тролья Республика Чёрный Лес (СГ) 58
Королевства Нигерии 59
Как орки вписываются в общество 59
Рога: тролли 59
Тролья Республика Чёрный Лес (СГ) 61
Как тролли вписываются в общество 61
Нормы: люди 62
Как люди вписываются в общество 62
Фрики: подмёныши 63
Шерсть: оборотни 64
Переделки и аугментации 65
Переделки 65
Аугментации 66
ЭвоКультура 66
Конструкторы 71
Ряд возможностей 71
Генерация «Всего Десять» 71
Создание персонажей Всего Десять 72
Покупка за Очки 73
Модули Жизни 75
Национальности 75
Соединённые Канадо-Американские Штаты (СКАШ) 75
Конфедерация Американских Штатов (КАШ) 75
Государства Коренных Американцев (ГКА) 76
Тир Тейгирн 76
Детство 78
Жизнь в арклогии 78
Корпоративный дрон 78
Жизнь на ферме 78
Беглец 79
Изолированное деревенское воспитание 79
Армейский ребёнок 79
Сирота 79
Богатый ребёнок 80
Беспризорник 80
Белый воротничок 80
Юность 80
Корпоративное образование 80
Жизнь на ферме 81
Бандитские разборки 81
Средняя школа 81
Домашнее обучение 81
Изолированное деревенское воспитание 82
Магическое образование 83
Военное училище 83
Подготовительная школа 83
Уличный ребёнок 84
Дальнейшее образование 84
Муниципальный колледж (55) 85
Университет Лиги Плюща (80) 86
Военная академия (115) 87
Государственный университет или колледж (65) 88
Профессиональное училище/техникум (40) 89
Реальная жизнь 90
Охотник за головами 90
Знаменитость 90
Боевой корреспондент 90
Корпоративный работник 91
Тайные операции 91
Бродяга 91
Бандит 92
Государственный агент 92
Правоохранительные органы 92
Организованная преступность 93
Политический активист 93
Аспирантура 93
Частный сыщик/детектив 93
Обычная работа 94
Теневая работа (Бегущий) 94
Уличная магия 95
Террорист 95
Мозговой центр 96
Места службы 97
Служба (Наёмник) 97
Служба (ГКА) 98
Служба (СКАШ, КАШ и СШК) 98
Служба (Тир Тейгирн) 99
Добивание своего кармического баланса 100
Пример модульной генерации персонажа 100
Новое качество 103
Звание 103
Кутерьма метачеловечества 105
Разумные Шестого мира 105
Дварфы 105
Метавариант: Гном 105
Метавариант: Хануман 106
Метавариант: Коборокуру 107
Метавариант: Менехун 108
Орки 108
Метавариант: Хобгоблин 108
Метавариант: Огр 109
Метавариант: Они 110
Метавариант: Сатир 110
Тролли 111
Метавариант: Циклоп 111
Метавариант: Фомор 112
Метавариант: Гигант 112
Метавариант: Минотавр 113
Эльфы 114
Метавариант: Дриада 114
Метавариант: Ноктюрн 115
Метавариант: Вакьямби 116
Метавариант: Запири Тепе 117
Люди 117
Метавариант: Нартаки 117
Метаразумные 118
Кентавр 118
Нага 118
Пикси 119
Сасквоч 120
Оборотень 121
Подмёныши 122
Создавая нечто отличное 124
Создание метавариантного персонажа 124
Создание оборотня 124
Создание подмёныша 125
Случайные метагенетические качества 131
Положительные метагенетические качества 134
360-ти градусное зрение 134
Биосонар 134
Большие клыки 135
Вомероназальный орган 135
Гламур 135
Двусердечный 135
Демальные образования 136
Деформация кожи 136

Жабий язык 136
Жабры 136
Жирная кожа 137
Защитный секрет 137
Звериная шкура 137
Камуфляж 138
Кислотная Слюна 138
Климатическая адаптация 138
Клыки 138
Клюв 138
Когти 139
Костяные шипы 139
Магический стопор 139
Магниточувство 139
Метагенное улучшение (атрибут) 139
Ноги сатира 140
Обезьяньи лапы 140
Огрский желудок 140
Омерзительная аура 140
Перепончатые пальцы 140
Подводное зрение 140
Природный яд 141
Пронзающие Рога 141
Расширенный акустический спектр 141
Рецептор баланса 142
Руки Шивы 142
Стремительность 142
Стремоухий 142
Сумеречное Зрение 142
Сумчатый 142
Термальная чувствительность 143
Термографическое Зрение 143
Удлинённые конечности 143
Фотометаболизм 143
Функциональный хвост 143
Хобот 144
Черты метачеловека 144
Чувство магии 144
Шипы 144
Щетинки 145
Электрочувство 145
Отрицательные метагенетические качества 146
Астральное замутнение 146
Берсерк 146
Биолюминесценция 146
Волосы-предатели 146
Глаз циклопа 147
Короткие руки 147
Красная тряпка 147
Липоматоз 147
Медленное исцеление 147
Насекомоподобные черты 147
Необычные волосы 148
Неотения 148
Ноктюрн 148
Ослабленный (атрибут) 148
Пахучие железы 148
Перья 149
Поразительная расцветка кожи 149
Прогерия 149
Рудиментарный хвост 149
Симбиоз 150
Тератоморфа 150
Третий глаз 150
Хладнокровный 151
Череп головоногого 151
Чешуя 151

В ночи 153

Ночь в жизни 154
Последняя ночь 155
Первая ночь... 155
... и всё приходит в норму 155

Что хорошего в ночных прогулках 156
Охотники, ставшие дичью 158
Падение 158
Ты и они 159

Шагая в тенях 161
Награда самариятнина 161
Танец на руинах 163

Игровая информация 165
Создание Инфицированного персонажа 165
Инфицирование во время игры 166
Положительные качества Инфицированных 167
Бандерснэч 168
Баньши 168
Вампир 169
Вендиго 170
Гнавер 171
Гоблин 171
Грендель 172
Гуль 172
Дзоо-ноо-куа 172
Луп-гару 173
Мутакуа 173
Носферату 174
Пожинатель 174
Фомориаг 174
Отрицательные качества Инфицированных 175
Переносчик 175
Инфекция, Магия, Резонанс и Сущность 175
Магия и Сущность 175
Инфекция и Резонанс 176
Болезни 176
Примеры болезней 177
ВВЧМЧ штамм I 177
ВВЧМЧ штамм II 177
ВВЧМЧ штамм III 178
Новые силы тварей 178
Адаптивный окрас 178
Коррозивные секреты 178

Тот, кем можешь быть 179

Качества, к добру или нет... 180
Положительные качества 180
Вдохновленный 180
Внимательный 181
Водяной 181
Воспитан улицей 181
Всплеск адреналина 181
Высокопоставленные друзья 181
Городской пройдоха 181
Дискредитированный 181
Животная эмпатия 182
Заклинатель Духов 182
Заслуживающий доверия 182
Здравый смысл 182
Знаток всего, не знает ничего 182
Известность 182
Контакт с чёрного рынка 183
Крепкий орешек 184
Лингвист 184
Машинная эмпатия 184
Молниеносные Рефлексы 185
Надёжная/легендарная репутация 185
Ночное зрение 185
Обучение в колледже 185
Оверклокер 185
Отчаянный водила 185
Плохая связь 186
Приближённый 186
Привилегированная фамилия 186
Путешественник 186
Редкий предмет 187
Рождённый богатым 187
Сенсей 187
Скорочтение 187
Сопротивление биоотдаче 188
Сорвиголова 188
Стертый 188
Техническое образование 188
Трастовый Фонд 188
Узри мою ненависть 189
Цифровой Двойник 189
Чувство времени 189
Чувство направления 189
Ястребиный глаз 189
Отрицательные Качества 190
Альбинизм 190
Амнезия 190
Астма 191
Биполярное аффективное расстройство 191
Бомж с дробовиком 192
Вендетта 192
Глухой 192
Дневная работа 192
Должник 193
Досрочно-освобождённый 193
Досье 193
Жизнь взаймы 194
Заложник комфорта 194
Компьютерная безграмотность 194
Куриная слепота 194
Лжец 195
Неграмотный 195
Незавершенное депрограммирование 195
Немощный 196
Одержимый 196
Ошибки прошлого 196
Паралитик 196
Паранойя 196
Парня 197
Пацифист 197
Подпись 197
Подъёбки 197
Притупленное (чувство) 197
Разыскивается 198
Рассеянный 198
Синдром сенсорной перегрузки 198
Слабый самоконтроль 198
Слепота 199
Тугодум 199
Флагеллянт божий 199
Флэшбеки 199
Фобия 200
Эмоциональная Привязанность 200

Тот, кого ты знаешь 213

Вступление 213
Разбивка на типы контактов 214
Чёс 214
Знакомства 214
Хабар 214
Теневые услуги 214
Личные услуги 214
Поддержка 214
Цена: Чего хочет контакт? 214
Наличные 214
Услуги 215
Бартер 216
Иное 216
За мной должок (Получение «чипов») 217
Улучшение отношений 217
Услуга на будущее 219
Услуги 219
Опция: группа как контакт 219
Природа отношений 219
Шантаж 219

Семья 221
Поддержка контактных отношений 221
Неоплаченные долги 221
Использование угроз 221
Использование обмана/обольщения 221
Когда репутация опережает тебя 222
Горящие мосты 222
Быстрый генератор личности контакта 222
Примеры контактов 225
Торговец оружием 225
Бармен 226
Телохранитель 226
Букмекер 226
Пограничник 227
Охотник за головами 227
Механик 228
Церковный пастор 228
Городской чиновник 228
Клубный Тусовщик 229
Корпорат 229
Фанат 230
Корпоративный администратор 230
Корпоративный раб зарплаты 231
Контрабандист 231
Кибернетический техник 232
Службист 232
Лидер банды 233
Консильери Мафии 233
Фальшак 233
Язык 234
Международный курьер 235
Детектив Одинокой Звезды 235
Диспетчер Странствующего Рыцаря 236
Медиамагнат 236
Активист прав металюдей 237
Репортёр 237
Паразоолог 238
Ростовщик 238
Фармацевт 239
МайФид блогер 239
Мусорщик 240
Наёмный коп 240
Талисмонгер 240
Рок-звезда 241
Смотритель конспиративной квартиры 241
Скриптовый малыш 242
Бандит разрастания 242
Уличный док 242
Скваттер 243
Владелец магазина 243
Уличный ребёнок 244
Водитель такси 244
Активист ТерраФист! 245
Трид-Пират 245
Продавец подержанных машин 246
Заказчики и предатели 247
Джонсоны и фиксеры. Азы 247
Жизненный цикл договоров 249
Встреча 249
Бег 251
Оплата 252
А я думал, что мы друзья 254
Происхождение джонсона 256
Мегакорпорации 256
Джонсоны большой десятки 257
Арес Макротехнолоджи 257
Ацтехнолоджи 258
Эво Корпорейшен 258
Хоризон Групп 258
Компьютерные Технологии Мицушима 259
НеоНЭТ 259
Ренраку Компьютер Системс 259
Сейдер-Крупп 260
Сиавасэ корпорейшен 260
Усин Инкорпорейтед 261
Синдикаты 261
Основные синдикаты 263
Мафия 263
Якудза 264
Триады 264
Воры 264
Экстремисты 265
Экстремистские организации 267
Любители 268
Родимое болото 269
Что такое уровень жизни? 270
Комфорт 270
Потребности 272
Охрана 272
Соседство 273
Развлечения 273
Услуги 273
Активы 273
Игровая информация 274
Убежище 274
Уличный 275
Скваттер 275
Низкий 275
Средний 275
Высокий 275
Роскошный 275
Путешествующий 275
Коммерческий 275
Категории уровня жизни 277
Комфорт и Потребности 277
Охрана 277
Соседство 278
Развлечения 278
Арсенал 278
Бассейн 279
Блок обработки сои 279
Бункер 280
Внутренний дендрарий 280
Гараж 280
Грид-подписка 280
Двор 280
Железнодорожный проездной 281
Завсегдатай местного бара 281
Качалка 281
Комната для медитаций/бэт-пещера 281
Мастерская/фабрика 281
Молчаливый курьер/перевозчик 282
Морозильное помещение 282
Общественный транспорт 282
Покровитель искусств 282
Сервис уборки 283
Спортплощадка (маленькая) [вид спорта] 283
Стрельбище 283
Тайная комната 283
Теплица 283
Торговля: ломбард/барахолка 283
Торговля: поддержанные товары (конкретный предмет) 284
Торговля: товары (конкретный предмет) 284
Чистильщик 284
Опции уровня жизни 284
Без уборки (отрицательное) 284
Бережливый (отрицательное) 284
Да забей (отрицательное) 284
Дополнительная Охрана (положительное) 285
Зона W (отрицательное) 285
Корпоративное владение (положительное) 285
Не-дом (отрицательное) 285
Незаметный (отрицательное) 285
Отель Калифорния (отрицательное) 285
Репутация буяна (отрицательная) 285
Специальное Рабочее Помещение (положительное) 285
Тесное (отрицательное) 286
Тут есть одна хорошая вещь (положительное) 286
Явка (положительное) 286
Поддержание уровня жизни 286
Примеры локаций 286
The Cube, Токио (капсульный мотель) 286
The Millennium, Лос-Анджелес (обычный отель) 287
Red Light (убежище) 287
Robyn's 287
Стафер Снак 287
Типичный дом среднего обитателя пригорода 287
Пакет нужен? 289
Пакеты экипировки 289
Основные пакеты 289
Пакет бегущего-новичка 289
Стандартный пакет бегущего 290
Пакет опытного бегущего 290
Пакеты оружия и боеприпасов 291
Пакет классического самурая 291
Пакет ближнего боя 291
Пакет мастера клинков 291
Пакет монокнута 292
Стандартный пакет лучника 292
Пакет опытного лучника 292
Пакет пистолетов «Арес» 292
Пакет пистолетов «Большой бабах» 293
Пакет пистолетов «Браунинг и беретта» 293
Пакет пистолетов «Кольт» 294
Пакет скрытых пистолетов 294

© 2014-15 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun, Matrix, and Run Faster are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

First Printing by Catalyst Game Labs, an imprint of InMediaRes Productions, LLC
PMB 202 • 303 -91st Ave. NE, E-502
Lake Stevens, WA 98258

Find us online:
info@shadowruntabletop.com (*Shadowrun* questions)
http://www.shadowruntabletop.com (Catalyst *Shadowrun* website)
http://www.shadowrun.com (official *Shadowrun Universe* website)
http://www.catalystgamelabs.com (Catalyst website)
http://shop.catalystgamelabs.com (Catalyst/Shadowrun orders)

Лёгкий пакет охранника 294
Лёгкий пакет охранника японокорпы 294
Пакет смартганов 295
Пакет уличного бойца 295
Тяжёлый пакет охранника 295
Дешёвый пакет солдата 295
Пакет стрелка — Арес Альфа 296
Пакет снайпера 296
Пакет спортсмена 296
Пакет метателя дротиков 296
Пакет штурмового оружия 297
Пакет стрелка — средний пулемёт 297
Пакет ракетчика 297
Пакет пулемётных лент 297
Ящик патронов №1 297
Ящик патронов №2 298
Ящик патронов №3 298
Ящик патронов №4 298
Ящик патронов №5 298
Ящик гранат №1 298
Ящик гранат №2 299

Пакеты брони 299

Пакет пройдохи 299
Пакет «Куртка-вездеход» 299
Пакет «Неоновые ночи» 299
Пакет «Ночная птица» 300
Пакет «Стильный костюм» 300
Пакет «Тактический шлем» 300
Пакет толстокожего 300
Пакет танка 301

Киберпакеты 301

Бюджетный пакет джека 301
Стандартный пакет джека 301
Продвинутый пакет джека 302
Базовый пакет скилвэра 302
Продвинутый пакет скилвэра 302
Пакет туриста 302
Пакет путешественника 303
Пакет посла 303
Пакет «диплом-на-чипе» 303
Пакет «учёная-степень-на-чипе» 303
Пакет «докторская-на-чипе» 303
Пакет «хобби-на-чипе» 304
Пакет «Компетенстность-на-чипе» 304
Пакет «Дата-курьер» 304
Пакет «Сим-запечатление» 305
Базовый пакет «Глаза бойца» 305
Продвинутый пакет «Глаза бойца» 305
Пакет «Глаза орла» 305
Пакет «Заячьи уши» 306
Пакет «Пуленепробиваемый джеф» 306
Базовый пакет «Резак» 306
Продвинутый пакет «Резак» 306
Базовый пакет «Ускоритель» 307
Продвинутый пакет «Ускоритель» 307
Базовый пакет «Бочёночник» 307
Продвинутый пакет «Бочёночник» 307
Базовый пакет «Риггер» 307
Продвинутый пакет «Риггер» 307
Классический пакет «Уличный самурай» 308
Пакет биовэра «Мясо» 308
Пакет биовэра «Жилы» 308
Пакет биовэра «Кот» 308
Пакет «Био-компьютер» 308
Пакет биовэра «Компаньён» 309

Пакеты уровня жизни 309

Тревожный рюкзак 309
Пакет «Уличная крыса» 309
Пакет «На дне» 310
Пакет «Удача в тенях» 310
Пакет «Жизнь удалась» 310

Пакеты подточки 310

Пакет «Коктейльщик» 310
Пакет «Прослушка» 310
Пакет «Оружейник» 311
Пакет «Механик дронов» 311
Пакет «Комплект механика» 311
Пакет «Слежка» 311
Пакет «Взлом и проникновение» 312
Пакет «Глушилка» 312
Пакет «Врач» 312
Пакет «Пластыри» 312
Пакет «Альпинист» 313
Пакет «Невидимка» 313
Пакет «Подрывник» 313

Транспортные пакеты 313

Пакет «Кроличья нора» 313
Пакет «Гоночный байк» 314
Пакет «Боевой байк» 314
Пакет «Общеамериканский» 314
Пакет «Фургон команды» 314
Пакет «Безорожье» 314
Пакет «Небоевой риггер» 314
Пакет «Боевой риггер» 315

Декерские пакеты 315

Пакет «Начинающий хакер» 315
Базовый пакет «декер» 315
Продвинутый пакет «Декер» 315
Продвинутый пакет «Программы кибердеки 315

Пакеты дронов 316

Базовый пакет «Управление дронами» 316
Продвинутый пакет «Управление дронами» 316
Пакет «Поддержка риггера» 316
Пакет «Собачьи мозги» 316
Базовый пакет «Дрон-шпион» 317
Продвинутый пакет «Дрон-шпион» 317
Базовый пакет «Боевой дрон» 317
Продвинутый пакет «Боевой дрон» 317
Базовый пакет «Воздушный боевой дрон» 317
Продвинутый пакет «Воздушный боевой дрон» 318

Магические пакеты 318

Базовый пакет «Магия» 318
Продвинутый пакет «Магия» 318
Пакет «Волшебная палочка» 318
Пакет «Магический посох» 318
Базовый пакет «Медицинская сумка» 318
Продвинутый пакет «Медицинская сумка» 319
Базовый пакет «Жезл духа» 319
Продвинутый пакет «Жезл духа» 319
Пакет «Волшебное копьё» 319

Базовые покупки 320

RUN FASTER CREDITS

Writing: Raymond Croteau, Kevin Czarnecki, Olivier Gagnon, Patrick Goodman, Jason M. Hardy, Robyn "Rat" King, Adam Large, Eric Lyon-Taylor, Scott Schletz, William Stroud, R.J. Thomas, Thomas Willoughby, Russell Zimmerman

Editing: Kevin Killiany, Philip A. Lee

Proofing: Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Andrew Marshall, Tim Patrick, CZ Wright

Art Direction: Brent Evans

Cover Art: Echo Chernik

Cover Layout: Matt "Wrath" Heerdt

Iconography: Nigel Sade

Interior Art: Piotr Arendzikowski, Daniel Comerci, Lucas Durham, Matt Hansen, David Hovey, Ian King, Ian Llanas,

КОМАНДА ПЕРЕВОДА

К великому сожалению в книге допущено множество ошибок самими авторами, также побрезговавшими эрартой. Самые очевидные вещи мы исправили, с другими же вам придётся справляться самостоятельно.

Удачи.

Главы 1-4, 6,7,11: Губкин Михаил
Глава 5: Евгений Квантумович
Глава 8: Евгений Киселев
Главы 9 и 10: Слав Вольный
Глава 12: Сергей Анисимов и Слав Вольный
Рассказы 1 и 2: Слав Вольный
Шрифты: Сергей Анисимов
Редактура и вёрстка: Губкин Михаил

Обновления, другие книги, набор новобранцев, приём восхвалений и сбор багов:

https://vk.com/club90257205

ДЕКАДА

Виктор Эдвардс сильно трясущимися руками, отчаянно пытался застегнуть последние несколько застежек на своем плохо прилегающем тактическом жилете. Жилет, как и всё остальное его снаряжение, было собрано из запасов четырех человек, втиснутых в заднюю часть маленького фургона с ним. По крайней мере, они заботились о том, чтобы втащить его внутрь.

Всего несколько дней назад Эдвардс был незначительным руководителем в безымянной дочерней компании гигантской мегакорпорации. Но благодаря другой группе людей, таких как его компаньоны по фургону, Эдвардс стал не более чем выброшенным мусором. Его обыграла, как по нотам, красивая женщина. Как часто бывает в таких историях, он повёлся на её обман, и проворонил несанкционированное использование своей карты доступа. Никто никогда не упоминал о пропавших файлах научных исследований, только о нарушении безопасности из-за необузданной похоти.

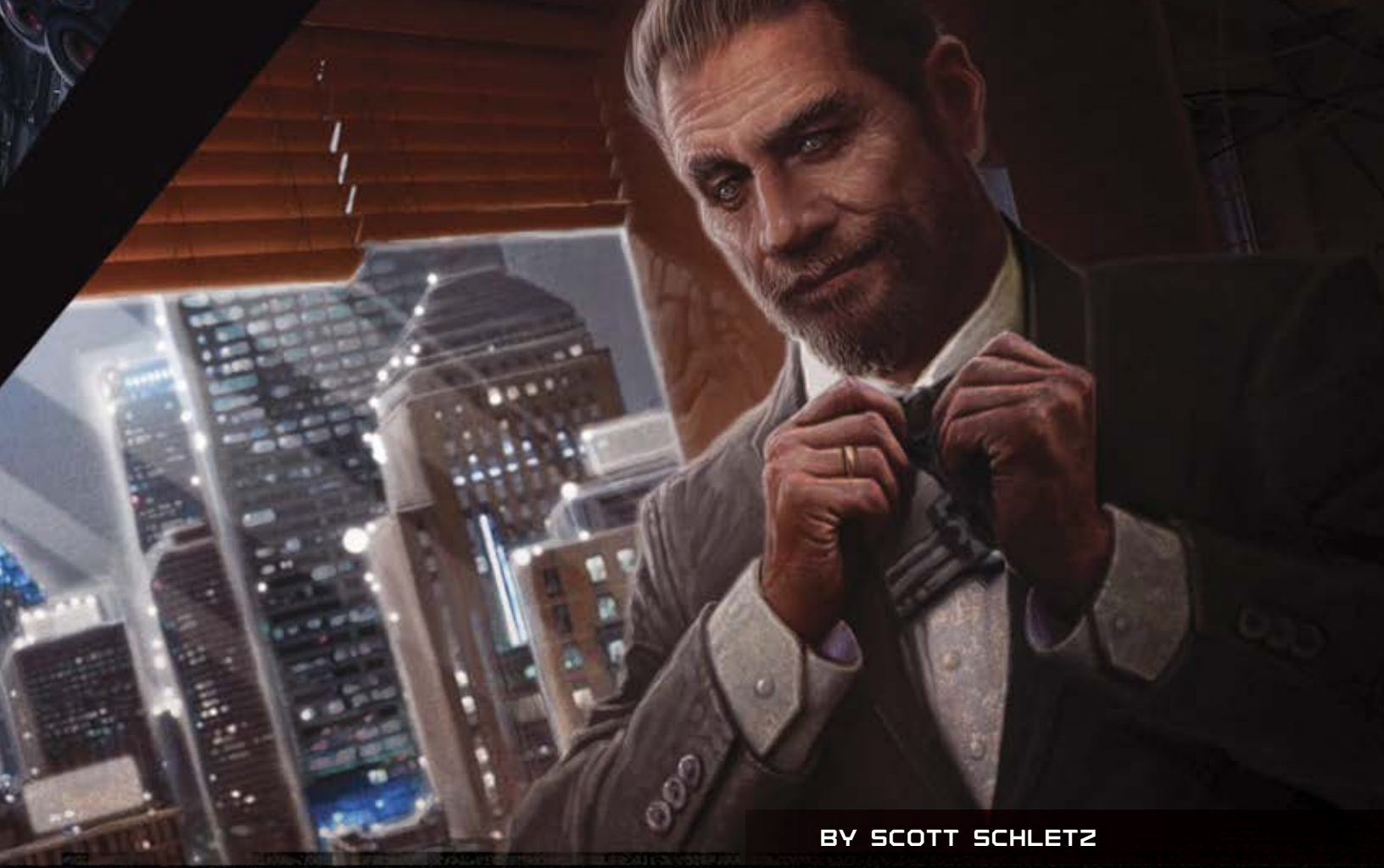
Несмотря на целую жизнь преданного служения Aggregate Consumables и, в свою очередь, Арес Макротехнолоджи, решили, что Эдвардс больше не представляет никакой ценности. А когда вы перестаёте быть ценными для мегакорпораций, вас просто выбрасывают, стирают, удаляют списка существующих и оставляют угасать. Само собой, если вы не исхитритесь ускользнуть в тень.

Эдвардс не был уверен, что сделал правильный выбор, и был ли у него выбор. Он делал единственную вещь, которая, казалось, имела шанс спасти ему жизнь. Менее чем за день до этого Эдвардс был на грани использования единственного предмета снаряжения, которое действительно принадлежало ему. Он тайком взял Арес Хищик V, когда компания впервые начала рекламировать их. Раньше у него никогда не было желания иметь огнестрельное оружие, и он практически не тренировался с ним, но что-то было в этом матово-черном покрытии и лихой «V», что манило его.

Но, видимо, не время было умирать. Вселенная решила, что это было подходящее время для четырех человек, с которыми он теперь делил машину, чтобы ворваться в его жизнь.

Он вспомнил, как дверь летела внутрь, поворачиваясь на единственном шарнире, который удерживал увеличенный отбойный молоток, который Турк назвал ногой. В тот момент он не знал имени здоровенного орка, но знал, что каким-то образом разозлил его, когда орк выкрикнул единственное слово — «Пушка!» — и направил свой массивный дробовик на испугано смотрящего Эдвардса. Массивный ствол был похож на железнодорожный туннель.

Краем глаза он заметил гибкого эльфа, проскользнувшего мимо орка, но по-настоящему не



BY SCOTT SCHLETZ

замечал его, пока тот не заблокировал ствол. К тому времени руки Квилла ловко выбили Хищника из внезапно онемевших пальцев Эдвардса. Когда эльф отвернулся, Эдвардс встретил остальную часть команды. Тар, человек с бархатистым голосом, который выглядел так, будто вышел из трид-фильма, и Мо, другого человека с голосом, похожим на гравий, и ирокезом, похожим на камень, что стояли в комнате рядом с Турком. Ствол опустился, и началась новая жизнь Эдвардса.

xxx

Спустя сутки сидения в сырой маленькой комнате на верхнем этаже заброшенной библиотеки в Пуяллапе Эдвардсу все еще не удалось разобраться в четырёх мужчинах. У него не было проблем, когда они приказали ему пойти с ними; это даже казалось немного волнующим. Когда Квилл предложил ему кое-что, чтобы помочь ему уснуть, он взял это, потому что адреналин и твердый пол жилища Турка объединились, чтобы сделать сон невозможным. Когда он проснулся с пульсирующей от боли головой, Турк толкнул его к фургону, который въехал в библиотеку гораздо быстрее, чем хотелось бы его головной боли, и снова его подтолкнули. Трое присутствующих, Турк, Квилл и Мо, довольно громко спорили о том, что называть «магией крови», которая, очевидно, подпитывалась жизненной силой от жертвоприношений. Эдвардс мог сказать, что они говорили о нём, придумывая одну сказку за другой, каждая более возмутительная, чем предыдущая. Он смутился, эти люди выбрали такую очевидно детскую историю-страшилку, пытаясь напугать его. Он знал, они думают, что он полный корпоративный чурбан.

Трио замолчало, когда услышали, что кто-то приближается, и все они сидели вокруг остатков стола, когда вошёл Тар. Он был одет более небрежно, чем остальные, но все равно отлично сложен, и, хотя трио и он, очевидно, были командой, когда он вошел, то все же неодобрительно посмотрел на них.

«Эй, Кобейн, присоединяйся к нам», — промолвил Мо в пустоту. Виктор был почти уверен, что он имел в виду его, но тот мог разговаривать с духом, каким-то скрытым спутником или практически с кем угодно другим. Он смотрел сериал о бегущих и трюках, которые у были у них в рукавах.

«Он разговаривает с тобой, Вик», — сказал Квилл, глядя на Эдвардса. «Полагаю, теперь у тебя есть уличное имя. Я не знаю, что это значит. Может быть, Мо скажет тебе когда-нибудь».

Эдвардс встал и присоединился к ним, но оставался тихим, за исключением быстрого благодарности и вежливого «простите», когда его напряженный кишечник выпустил токсичное облако низкой мощности. Терк и Мо немного посмеивались, а Тар и Квилл ничего не сказали. Затем Тар жестом указал на свободное место за столом.

«Теперь поговорим о деле», сказал Тар. "Джонсон хочет, чтобы файлы головастиков, а также лично обсудить с Бетти последствия её чрезмерной независимости. Кобейн — наша приманка. Я заставлю его выглядеть как денди. Квилл, ты поднимаешься на задний балкон и готовишься к тихому проникновению.» Тар остановился и быстро взглянул на Турка узкими глазами. Эдвардс догадался, что чего-то не хватает, но через несколько секунд Тар продолжил.

«Турк, тебе нужен рутений. Я навешу на вас покров, но на мне много поддержки. Лучше быть в безопасности. Ты будешь возле Кобейна. Когда Бетти сделает ему деловое предложение, ты должен быть рядом с ним. Как только вы окажетесь там, моя незримая поддержка исчезнет. Заклинивай дверь, и я буду там пятнадцать секунд спустя».

Эдвардс слушал с растущим замешательством. Он понимал, что они дали ему уличное имя, довольно круто, хотя он не понимал для чего. Он понимал, что они искали файлы исследований и человека по имени Бетти, и он знал, что каким-то образом был частью этого плана; может быть, даже важной частью. Но ничто из этого, похоже, не совпадало с похищением. «Квилл, ты следишь за Бетти. Если она подставит нас, предупреди нас и продолжай следить за ней», — и в завершении, Тар окинул взглядом каждого человека в комнате, «спасайте Эдвардса всегда и поддерживайте его».

Эдвардс оглянулся на остальных, которые все смотрели на него. Он действительно хотел попробовать сыграть крутого, притвориться, что у него есть догадка, но у него было ощущение, что он проходит какое-то испытание. Проверка, о которой ты не можешь догадываться. После, как казалось бесконечной тишиной, Эдвардс наконец спросил: «Почему я здесь?»

С ответом Тара и листком бумаги с фото, который заскользил по столу, все стало ясно: «Месть, дорогой Виктор. Бетти выглядит знакомой?»

Это была она. И он понял всё.

×××

10 лет спустя

Кобейн смотрел сквозь пестрое от дождя стекло на линию горизонта Бостона. Мягкий гул и шум смешивался с классической музыкой, звучащей через звуковую систему корабля. Это было громче в бальном зале, но звучало повсюду, своеобразная связь между всеми гостями, независимо от того, где они были, и напоминание о том, для чего они здесь. Ну, для чего здесь было большинство гостей; Кобейн был на борту XS10SHL, 110-метровой роскошной яхты, не для танцев как и двое других гостей. Несмотря на профессиональный интерес к кораблю, он не мог не думать о том, каким красивым был город ночью.

«Прекрасный вид», — произнес голос позади него, прерывая размышления Кобейна. Он увидел бледные черты Квилла, отраженные в стекле, когда эльф подошел ближе.

«Ацтехнолоджи разрушила его», — ответил Кобейн на зашифрованную фразу Квилла, тем самым сказав, что каждый был на своем месте, своим собственным зашифрованным ответом. Команда начала добывать посылку, которую Атцтехнолоджи принесла на борт.

По ходу, работа шла гладко. Не потому, что не было противодействий или непредвиденных отклонений, а потому, что Кобейн спланировал её хорошо. У протеже Турка ГасКранка все хорошо. У него была хорошая комбинация милитаристского стиля грубой силы Турка с добавлением его собственной анархистской ловкости. Шесть чистых выездов с командой были не полным сезоном, но их достаточно, чтобы разрушить ложное понимание новичка о том, что на самом деле означает «бег». Ранее он имел дело с полдюжиной гангстеров, играющих мускулами в доках, и парой настоящих бандитов, которые не позволили жадности взять верх над гордостью. Теперь он был одет в блестящий новый костюм с ярко-зеленым платком, торчащим из кармана, и смешался с другими гостями.

Квилл как обычно отвечал за быструю эвакуацию. Десять лет, прошедшие со времени первой встречи, не замедлили его, хотя стоимость приобретенных им модификаций всегда заставляла его искать следующую работу. Его быстрые пальцы достали с полдюжины подлинных бумажных приглашений, которые им нужны были для проникновения, и оставили копии с некоторыми творческими изменениями, ещё в начале недели. Первоначальные приглашенные будут на один час позади и в десяти километрах к северу, ожидая отплытия из Марблхеда к тому времени, когда они обнаружат эти изменения.

Этот маленький трюк стоил команде немного ньюйен и Турка. Он велел орку поработать вместе с фальсификатором, чтобы убедиться, что тот не решил искать более выгодную сделку. Это было, вероятно, необходимо. Кобейн уважал своего давнего товарища по команде, но тридцать шесть лет были старостью для орка, особенно сильно потрёпанного жизнью. Несколько дней, столь необходимых для сбора сведений и разработки плана, проведенных в Revere Beach MegaResort с весьма привлекательным фальсификатором, были бы ему полезны.

После всего этого Кобейн, Квил и ГасКранк отправились на кражу. Их должно хватить. В любом случае, в команде больше никого не было. Кобейн занял место Тары почти пять лет назад, когда их прежнее лицо ушёл в Хоризон и вышел из тени на свет. Тогда он почувствовал легкую зависть, но с тех пор, как Кобейн упал в тень, у него было только несколько моментов сожалений. Женщина, которую он хотел бы удержать, несколько бегов, где он хотел бы сработать получше, и хороший друг, который лучше бы всё ещё дышал. Но всё говорит о том, что его десятилетие бега было гораздо лучшей жизнью, чем те годы, что прошли под управлением мегакорпораций. Он смотрел на других, что всё ещё оставались в той жизни, с грустью.

Эта печаль была влиянием Мо на него. Неоанархист упрекал его за то, что он был одним из «овец»

ежедневно в течение нескольких месяцев после их встречи, особенно когда Кобейн спросил о происхождении его уличного имени. Мо никогда не давал ему прямого ответа, но Кобейн узнал правду после того, как Мо проиграл борьбу с раком легких два месяца назад. На память о нём, сестра Мо притащила старый проигрыватель компакт-дисков конца прошлого века. Она вставила один из этих старых плоских дисков и сказала всем, что это была любимая музыка Мо. Она кратко рассказала о группе «Нирвана» и начале их контркультурной революции, которая была сломлена растущей силой мегакорпораций. Когда Кобейн представился сестре Мо, чтобы спросить о группе и песнях, она остановила его и спросила о его уличном имни. Когда он сказал ей, что Мо дал его ему, она крепко обняла Кобейна и сказала ему, как сильно Мо, должно быть, любил его, чтобы оказать ему такую честь. Когда она объяснила, что Кобейн был фамилией ведущего певца, который покончил с собой, когда музыка «Нирваны» была испорчена и популяризирована, он понял.

Мо бы понравилась их текущая работа. Это было очень в его вкусе. Целью был серебристый чемоданчик, в настоящее время прикрепленный цепочкой к запястью очень крепкого ацтланца в компании Хуана Гуалара, директора международной программы анализа инфраструктуры Ацтехнолоджи. Владелец цели был членом его службы безопасности, к тому же оказался бывшим сотрудником Leopard Guard в Корпоративной Безопасности Ацтехнолоджи. Гуалара был приглашён на яхту, чтобы поспособствовать тихой сделке человека из КБА с членом ТеррaФист! ценой содержимого чемоданчика. Это вся информация, которую мистер Джонсон выдал при первой беседе, но Кобейн позаботился о том, чтобы покопать глубже, потому что работать вслепую было невозможно.

Когда Квилл молча отошёл, тень исчезла из стекла, Кобейн отвлек свое внимание от огней Бостонского горизонта. Он спокойно просунул пуговицы перламутра обратно через почти невидимые прорези для пуговиц в пиджаке Armantй, его движения были плавными и уверенными. Открыв пальто, он вытащил скрытый пистолет Фичетти из скрытой кобуры, и бросил его в узкое отверстие под окном, которое не позволяло окну замерзнуть или запотеть. Пистолет больше не был частью плана; лучше всего было избавиться от него.

Он сделал еще несколько косметических изменений в своей одежде, ослабил бабочку и повернул ее криво, расстегнул левую сторону рубашки и провел пальцами по волосам, чтобы нарушить гелевую укладку. Иллюзия, которую он создавал, требовала только одного последнего штриха.

Вытащив небольшую колбу из внутреннего кармана, Кобейн открыл ее и вылил содержимое в рот. Все его тело вздрогнуло, когда глоток синтетического виски попал ему на язык и покатился по глотке. Он слегка промочил жидкостью вокруг рта, прежде чем распылить грязное вещество тонким туманом в воздухе перед собой. Он бодро шагнул в брызги, повернувшись, чтобы покрыть как можно больше себя, прежде чем погрузиться в роль и спотыкаясь направится к внешней палубе.

Притворяясь пьяным, он постепенно прошел по такому курсу, который дал ему возможность обнаружить всех шестерых людей, которых нужно держать в поле зрения. Хуан, исполнительный директор Ацтехнолоджи, сидел внутри за столом, видимым через стекло задней палубы. Крепкий ацтланец с чемоданчиком отошел от стола и направился к задней палубе. Представитель ТеррaФист! стоял на переднем плане, казалось, был вовлечен в приятную беседу с ГасКранком. И наконец, Квилл наклонившийся над перилами, и глядящий в ночь. Все были там, где они должны были быть.

Кобейн привел план в движение, шатаясь по борту лодки. Одной рукой держась за поручень, а другой держась за бокал, он споткнулся и выпил шампанское, которое стоило дороже унции золота, по всей палубе и своей одежде. Он намеренно потерял хватку на поручне, когда крепкий ацтланец вышел на заднюю палубу, и повалился на него.

«Что за… аккуратнее», — выпалил аззи.

«О, Боже, мне очень жаль», — проговорил Кобейн, неуклюже опираясь на него и брызгая шампанским на рукав мужчины.

«Думаю, с тебя хватит», — сказал здоровенный аззи. Он оттолкнул Кобейна назад.

Кобейн повернулся с толчком. Он сумел сделать то, что ему было нужно, и теперь ему нужно было дать большому парню немного места.

«Достаточно или нет, но мой стакан снова пуст. Извините», — проговорил Кобейн и направился к официанту с подносом. Крепкий ацтланец что-то проворчал на нео-науатле, но сделал то, что и ожидалось, направился за угол и вдоль прохода на другой стороне корабля, двигаясь в сторону представителя ТеррaФист!.

Кобейн слегка пропустил его, прежде чем повернуть назад и изо всех сил пошатываясь, направился к обратно раскрасневшемуся ацтланцу. Он начал свою словесную тираду с добрых десяти метров, чтобы дать Ацтланцу время повернуться. Когда он подошел ещё ближе, то заорал: «Кто ты такой, чтобы указывать мне, когда с меня хватит?!» и толкнул крепыша. Это было немного, но вызвало желаемый ответ: ответный удар.

Кобейн вздрогнул и отшатнулся к перилам. У ацтланца были усиленные рефлексы, которые сделали его достаточно быстрым, чтобы шагнуть вперед и схватить Кобейна, поймав его прежде, чем он свалился за борт. Единственная проблема состояла в том, что у Кобейна была было всё в порядке с физподготовкой, наряду с некоторыми усиленными мышечными волокнами, и не было желания быть пойманным. Вместо этого он хотел получить импульс от ацтланца. Который о использовал, чтобы швырнуть человека за борт, а самому упасть на палубу. Для всех, кто смотрел, это было похоже на несчастный случай.

Квилл закричал: «Человек за бортом!» И прыгнул с верхней палубы в воду. Его беспорядочные гребки руками гарантировали, что он не погрузится слишком глубоко. Он почти сразу же смог изменить свое направление и направиться к ацтланцу.

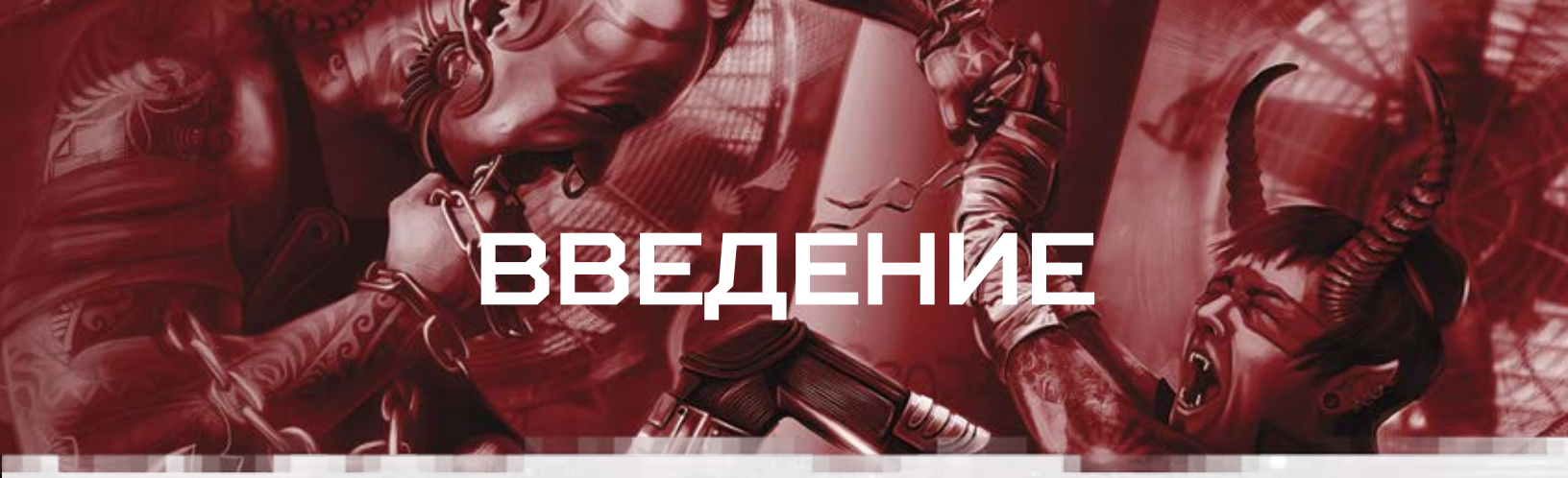
Внизу, ГасКранк и представитель ТерраФист! повернулись, чтобы посмотреть на пьяную ссору. Когда ацтланец выпал за борт, представитель ТерраФист! повернулся ГасКранку и поднял руку ладонью вверх. «Пожалуйста, отойдите. Я должен попросить помощи духов для этого человека». ГасКранк выглядел изумленно и отступил на шаг.

Когда представитель ТерраФист! закрыл глаза и начал бормотать, ГасКранк отступил на шаг назад, одновременно использовав мышечное движение, которое заставило длинный клинок соскользнуть с ножен предплечье. Бормотание превратилось в бульканье, когда ГасКранк пробил лезвием шею шамана, а затем полностью прекратилось, когда он сильно потянул лезвие в сторону и наполовину обезглавив человека. Одной рукой он повалил тело на бок, и еще несколько раз пробил живот, чтобы повредить легкие и другие органы. Тело шамана попало в воду через мгновение после Квилла.

Кобейн встал и побежал внутрь, чтобы позвать на помощь. Персонал яхты сразу же вступил в дело. Гости среагировали, как и следовало ожидать, и быстро побежали в сторону банкетного зала, чтобы всё видеть через окна. В какой-то момент камеры и микрофоны комлинков охватили всю сцену и отправляли ее на учетные записи МайФидов и Р2.0.

В воде Квилл быстро добрался до ацтланца, который едва мог держаться на плаву из-за случившегося, и помог подтащить его к борту яхты. Когда они добрались до корпуса, Квилл ловко вонзил маленькую булавку в замочную скважину чемоданчика, прикреплённого к запястью ацтланца, и уколол маленький пакет, который Кобейн вдавил в отверстие, когда он повалился крепыша ранее. У все еще изо всех сил пытающегося остаться над водой ацтланца не было возможности заметить, что происходит. Квилл срезал D-образное кольцо и надел на запястье Ацтланца другую манжету. Он вытащил оригинальную манжету, открыв теперь уже съеденный кислотой замок, и позволил чемодану упасть. Чемоданчик затонул примерно на три метра до того, как тросик, присоединенный к D-образному кольцу, натянулся, а затем начал подниматься. Еще до того, как это случится, Квилл уже достал пустышку, спрятанную ниже ватерлинии яхты, и прикрепил ее цепь к манжете на запястье ацтланца. Когда команда втянула их обоих обратно на яхту, ацтланец ничего не заметил. Он провел остаток круиза в окружении медицинского персонала и не мог заметить, что его контакт отсутствует. Квилл расхаживал, рассказывая пассажирам, что он не герой, это был просто инстинкт, и рассказывая экипажу, как ему жаль, что он не сумел спасти второго человека за бортом и что стоило оставить спасение профессионалам.

Кобейн нашел тихое место, чтобы открыть чемоданчик и перенести содержимое в скрытый контейнер. Он обнаружил чип данных, четыре куска пергамента, в присутствии которых он чувствовал себя неловко: кожа, восемь маленьких кожаных, он надеялся что из обычной кожи, сумок, и кинжал из обсидиана, который был тщательно разукрашен и в великолепном состоянии, несмотря на явную древность. Всё в этом деле кричало магией крови. Он осмотрел несколько изображений и видео, в том числе развернул пергамент, чтобы увидеть некоторые довольно неприятные изображения, благодаря которым был благодарен, что он не мог прочитать письмена. Затем он скопировал чип и отправил все данные другу. Годы Кобейна в тени научили его, что, когда дело доходит до Ацтехнолоджи и магии крови, вам нужны три вещи: план действий на случай непредвиденных обстоятельств, знания и понимание того, что работа вряд ли закончится только потому, что мистер Джонсон получит свой товар.



ВВЕДЕНИЕ

Может мать говорила тебе, что ты особенный. Или иной доброхот плёл о твоих талантах и уникальности. А может мать никогда не забывала напомнить о приносимых тобой проблемах: от финансового кровопускания, до дикого геморроя; хотя, в конце концов тебе удалось выбраться из этого кошмара.

По счастью её мнение не принципиально, ведь мама не ходит с тобой на дело. (Ну, я надеюсь на это. Это действительно плохая идея.) В тенях ты тот, кем хочешь быть. Надейся на свои навыки, в уличном аду они понадобятся все без остатка, но для преуспевания понадобятся все возможные инструменты.

В этой книге полно таких инструментов. Она начинается с обзора различных способов попасть в тени и шрамов от этого процесса. За свою, надеюсь долгую, карьеру в тенях ты встретишь бегущих каждого типа и чем раньше начнёшь их различать, тем дольше проживёшь. Также эти сведения помогут лучше узнать себя, откуда ты родом и куда идёшь.

Вторая глава, «*Этика, правила и прочая ерунда*», познакомит вас с эксцентричным миром бегущих, считающих, что при выполнении работы следует учитывать не только размер прибыли. Быть может, их преданность устаревшим идеалам жалка и смешна, но есть хороший шанс что именно с одним из них тебя столкнёт жизнь, так что лучше в этих заморочках разбираться.

Затем мы погрузимся в пучины жизни Шестого Мира. «*Специи жизни бегущих*» покажет множество вариантов занять себя самостоятельно, а «*Ещё глубже под кожу*» познакомит поближе с культурами и контркультурами мировых метатипов, что поможет предвидеть исход своих действий.

«*Конструкторы*» предложат различные варианты создания себя. Используйте их и станьте тем, кем хотите быть. «*Кутерьма метачеловечества*» поведает о широчайшем диапазоне металюдей и поможет вам определить, что за урода вы повстречали в тёмном переулке. Без обид.

Представленные архетипы дадут представление о самых разнообразных профессионалах теней, а гули, вампиры и другие Инфицированные, из главы «*В ночи*», сделают и так тёмные переулки пустошей ещё веселее. «*Тот, кем можешь быть*» даст возможность выделится личными качествами, а «*Тот, кого ты знаешь*» — кругом знакомых, способных снабдить снаряжением, информацией или удовлетворить иные потребности. Между такими парнями налажена целая бартерная экономика, и чем больше ты в ней понимаешь, тем она полезнее. Теперь можно приступать к работе, в чём вам поможет «*Заказчики и предатели*», рассказывающая о джонсонах, делающих работу прибыльной, интересной и опасной, а также их повадках и методах подстраховки.

Но жизнь состоит не только из работы. «*Родимое болото*» посвящена дому, такому особенному месту, где вероятность поймать пулю снижается на целых пятьдесят процентов, в лучшие дни. Там описана масса вариантов жилища, которое не требуется чистить до следующей зарплаты.

Как её потратить? Глава «*Пакет нужен?*» поможет разобраться в том океане блестящих, переливающихся и не всегда полезных штуковин, которыми завалены рынки и магазины мира мегакорпораций. Мы отсортировали снаряжение по тематическим пакетам, так что тебе будет проще собраться на работу наилучшим образом.

Итак, ты в деле. Пришло время двигаться, прыгать, драться и стрелять лучше оппонента, и тогда, возможно, ты сможешь доказать, что мать была права.

Или нет.

КТО ТЫ И ЧТО ЗДЕСЬ ЗАБЫЛ

ТОПИКСТАРТЕР: BULL

Спроси у сотни бегущих «Как ты попал в это дело?» и, я гарантирую, получишь сотню разных ответов. А может и больше, ведь иногда простого ответа нет (да и некоторые просто слишком умные). Спроси у ребёнка «Кем ты хочешь стать, когда вырастешь?» и он ответит «бегущим в тени», «лётчиком-испытателем» или «трид-звездой», но понимания от него не жди. Если бы понимал, то вряд ли бы хотел. Хоть наша профессия и восхваляется медиа, она грязна, опасна, полна риска и предательств, так что скорее обеспечит уютную могилу, чем тихую старость.

- Текущие админы возражают. Ну как минимум один.
- Slamm-0!

- Цыц
- Bull

Но нас много и откуда-то мы взялись. Как лучезарный ребёнок превращается в бегущего уворачивающегося от пуль, кидающегося заклинаниями или вламывающегося в такие места, где стреляют раньше, чем спрашивают, а попадают только в голову?

И, раз уж мы об этом заговорили, знаете ли вы, что у бегущих сотни различных историй? И сотни различных личностей? Сотни причуд, закидонов, предрассудков и раздражающих привычек, с которыми членам команды приходится мириться, ведь других таких спецов нет. Вот тот парень, например, любит заточить бутер с сыром и луком за час до бега, а другой выдвигает кибер-шпору каждые пять секунд. Или чика, которую не заткнуть, когда она вещает о своём питомце. Учтите, с этими замечательными людьми вы будете проводить массу времени и вместе делать деньги, так что в ваших же интересах учитывать их заморочки и научиться играть в команде. Поскольку убивать их — непрофессионально. Как правило.

- Обычно, это так. Я как-то бежала с одним орком, способным зачистить комнату своими, эээ, выбросами. Он считал это забавным. Остальная команда хотела пристрелить его. Думаю, любой суд нас бы оправдал.
- Turbo Bunny

ОТКУДА ТЫ ПРИШЁЛ

В тени ведут тысяч путей. Иногда падение на дно сопровождается криком и разбиванием вещей, иногда больше смахивает на, как выразился один из моих любимых авторов деревянных книг, «неспешную прогулку вниз». Но, в любом случае, перемены в жизни значительны. Давайте посмотрим на некоторые способы примкнуть к (не)богатому и тенистому обществу.

КОРПЫ: ВЕРТИКАЛЬНАЯ МОБИЛЬНОСТЬ

Горячая новость: не все работающие на корпорации довольны своей жизнью. Разумеется, есть любители тёплого местечка (хотя тепло в жизни раба зарплаты не всегда от грелки, иногда оно стекает сверху), согласные на многое ради стабильного питания, крыши над головой и вентиляции не пулями. Во всяком случае, они мне так говорят. Удивительно, но факт: многие принимают этот образ жизни и даже стремятся к нему. Но всегда есть люди вытаскивающие голову из кормушки корпораций и понимающие, что цена безопасности — свобода. Корпы, особенно большие, пристально следят за своими активами. Вот кто вы для корпораций — актив. Вы живёте в имуществе компании, закупаетесь в магазине компании, питаетесь продуктами компании и носите носки корпоративных цветов. Давайте просто скажем — меги не стали бы мегами, если бы знали снисхождение.

Многие звёзды теней были такими корпоративными неудачниками. Их несколько видов: бывший корпорат, который либо слишком отклонился от корпоративной линии и ушёл в самоволку, либо, феерически облажался и сбежал до ликвидации; телохранитель, подведший клиента (случайно или осознано); чика, наконец узнавшая об источнике сверхприбылей любимой корпы и ужаснувшаяся; отчаянный маг или декер, уставший танцевать на струнах корпорации и жаждущий больших заработков на открытом рынке, и многие, многие другие.

- Один из лучших людей которых я знала, была в прошлом высокоранговым административным помощником. Любой знающий кухню корпораций, понимает, что даже исполнитель не станет выбешивать этих мальчиков и девочек — они знают всё про всех и могут фрагнуть вас шесть раз на неделю (воскресенье — выходной). В конце концов её это достало, и она дезертировала в тени, предварительно сдав своё руководство его руководству. Позднее высокое начальство смешало её боса с грязью. Последнее что я о ней слышала, это её похождения как фиксера-фрилансера.
- Kia

- Корпы особенно дёргаются, когда курятник покидают высокодоходные активы, вроде магов, исполнителей и исследователей, поскольку именно они могут сильно срезать чистую прибыль, если сбегут. Естественно, на Джонни Саларимана они не будут тратить столько сил как на ведущего учёного исследовательского проекта, но и он никогда не будет в полной безопасности.
- Mr. Bonds

УЛИЦЫ: ПРЯМ С ЖАРОВНИ

В отличие от корпоративного пригляда, уличная жизнь может предложить очень мало. Жизнь в канавах Шестого Мира похожа на средневековую — мерзкая, жестокая и короткая.

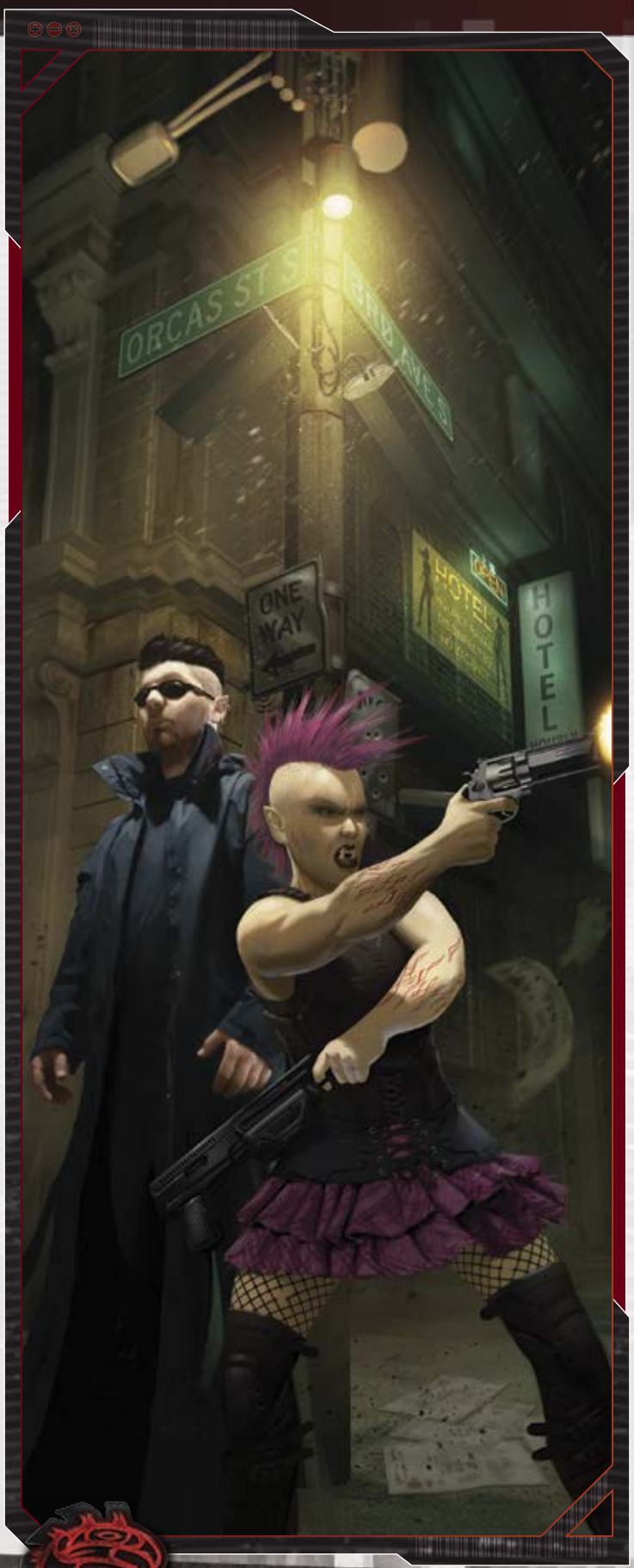
- Также же как Chainmaker
- Winterhawk

- Попробуй сказать мне это в лицо
- Chainmaker

Суть в том, что большая часть обитателей улиц хочет их покинуть и бег в тени может быть одним из лучших вариантов. В наших рядах полно беспризорников, поднявшихся на поручениях синдикатов, бывших бандитов, схвативших удачу за хвост, и прочих преступных типов (как из организаций, так и одиночек), получивших шанс вырваться из одного опасного мира в другой.

- Именно поэтому немного высокопоставленных членов преступного синдиката бегают в тенях. С одной стороны, делая то что делают, они получают больше нюйен, с другой, на определённом уровне фрилансер долго не проживёт.
- Lei Kung

- Ты забыл об одном из самых надёжных источников бегущих с улиц: металюдях, особенно орках и троллях. У эльфа или дварфа есть шанс неплохо устроиться в жизни, но попробуй получить приличную работу в корпе, выглядя как ходячее место преступления. Забавно, но каждое дело, на котором не нужно «пушечное мясо», удивительным образом, требует хоть одного из нас. В тени мы иногда можем доказать, что мы не только громилы и крепыши.
- 2XL



- Когда большинство думает о поднявшихся с улиц бегущих, они ожидаемо представляют уличных беспризорников, бандитов и мелкую криминальную нечисть. Копни чуток глубже и обнаружишь массу других, более интересных типажей. Только за последний год я столкнулся с бывшей проституткой, бывшим марионеткой-бунраку, гулем-уличным доком (да, этот опыт я не готов повторить, но тогда не было выбора) и мелким картёжником, перешедшим дорогу триадам. Бег в тени иногда укладывает в одну койку очень странных персонажей.
- Rigger X

ТАЛАНТЫ: ПРЕДОПРЕДЕЛЕНИЕ

Тени манят эксцентричных, в данном случае я имею в виду магов, техномантов и декеров. Конечно, умелые матричные жокеи и большая часть кастеров (для этих и умение не важно) могут продаться корпам, придя прямо с улицы или из корпоративной школы, после которой тёпленькое местечко почти гарантировано.

Могут, но многие не хотят. Вот вам, детишки, ещё одна сенсация: многие из этих чудиков офигеть как странные. Проще всего признать, что по какой-то причине, они не помещаются в заранее приготовленные отверстия. Можно запихнуть квадратный брусок в круглое отверстие спилив углы, но как сделать такое с трёхмерной конструкцией, которая даже не имеет названия? Вот так и начинаются проблемы интеграции этих парней в счастливый фестиваль корпоративного конформизма. Да и сами по себе, магия и Матрица склонны принимать, скажем так, оригинальных личностей. Склонных скорее выколоть себе глаз, чем подчиняться приказам пропахшего бумагами бюрократа. Для них обмен безопасности на свободу весьма неплох.

- Не все работающие в тени занимаются этим от безнадёги. Я принял осознанное решение много лет назад, вышел из ограничений корпоративной и академической жизни ради возможности идти своим путём. Поверьте мне, корпоративные магические программы не подходят для нетипичных экспериментов, безотносительно возможных результатов. В тенях я узнал о реальных магических феноменах больше, чем в любом университете.
- Winterhawk

- Если вы декер и при этом хороший, то выбор даже не обязателен. Знал я одного чувака, так он зарабатывал шесть цифр в корпорации и одновременно был тремя разными декерами в тенях. Да, вы меня поняли, никто в тени не видел его лично. Единственная причина, по которой эта карусель не вертится сейчас, это то, что чувак облажался и случайно побежал против своей же корпы.
- Glitch

- А если вы такой же как я, корпа даже не возьмёт вас на работу, разве что подопытным кроликом. У нас просто нет выбора.
- Netcat

РЕВОЛЮЦИОНЕРЫ И АКТИВИСТЫ: МЕНЯЕМ МИР (ПО ОДНОЙ БОМБЕ ЗА РАЗ)

Некоторые просто бешеные и не желают идти по накатанной. Они видят, в каком дреке мы живём и то, что лишь небольшая кучка дёргает за ниточки и получают всё, тогда как все остальные крутятся как могут. Независимо от конкретной цели — прав металюдей, нео-анархизма, религиозной свободы, прав техномантов, безопасности личного уголка разрастания — бегущие-активисты комбинируют бег в тени с изменением общественного сознания. Не ради денег или личной выгоды, они искренне стремятся сделать мир немного лучше.

- Попахивает идеализм, но не обманывайтесь, не все активисты-робингудики думают и выглядят как дети цветов. Активист в глазах одного, может быть террористом для других. Может взорвать жилой дом принадлежащий анти-мета политклубу может **выглядеть хорошей** идеей, но
этом семьи, потерявшие во взрыве всё.
- Hannibelle

- Будьте осторожны, имея дело с активистами или иными идейными бегущими. Большая часть фактически наёмники, работающие на того, кто платит. Удобно знать, что они не укусят руку их кормящую (да, я знаю, что не все такие предсказуемые, но в целом это так). Они понимают ценность компромисса и с ними можно порассуждать, когда обстоятельства изменятся.

  Идеалисты же непредсказуемы и на миссии нет ничего более опасного как искренне верующий. Трудно работать с тем, кто не видит ситуацию ни с какой точки зрения кроме своей.
- Snopes

- Вы не ошибаетесь, когда правы.
- Ecotope

УЧЁНЫЕ: ТО, ЧТО МЕТАЧЕЛОВЕЧЕСТВО ДОЛЖНО ЗНАТЬ

Иногда, любопытство приводит в очень странные места, особенно, если вы ищете ответы, которых не может быть в тихих библиотеках башни из слоновой кости. Большая часть учёных работает в безопасных, должным образом санкционированных областях, но всегда есть те, кто понимает, что только выйдя из под крылышка законной и безопасной организации можно получить более интересные результаты.

Я не обо всём говорю своей дочери, но некоторые учёные рискуют головой и потому нуждаются в защите от всяческих неприятностей.

- Мы на это насмотрелись после смерти Дункельцана и оглашения его воли. Команды бегущих сделали хорошие деньги на выгуле ботаников и биологов в местах типа Амазонии, богатых редкой флорой и фауной. Везде где есть нечто интересное, вы найдёте учёных, если те места опасные, учёные там будут тоже не из мирных. Некоторые из них считают, что результаты стоят риска и остаются в тени.
- Glasswalker

- Если вы хотите узнать ответы на важные вопросы — требуется приложить усилия.
- Elijah

ВОЕННЫЕ И ЗАКОННИКИ: ДРУГАЯ СТОРОНА

Между поддержанием правил и их нарушением различий меньше чем вы думаете. Сотрудники правоохранительных органов и военные переходят на другую сторону и уходят в тени по многим причинам, среди них разочарование царящей в рядах коррупцией и чувство бесполезности (так трудно остаться идеалистом, когда столь многие уходят от наказания или что ещё хуже договариваются с начальством и смеются над вами). Когда умный коп или верный солдат зарабатывает гроши, пачку денег из тени очень трудно игнорировать. А профессиональные навыки, использование оружия, ближний бой и умение не потерять голову, когда летают пули и заклинания, сильно упрощают переход (по сравнению с корпоративным дроном), да и перспективы открываются неплохие.

- Многие независимые наёмники уходят в бегущие. Может жизнь бегущего не столь предсказуема как служба в военной или полувоенной организации, но явно интересней. А потенциально и прибыльней.
- Picador

- Я знал бывшего детектива Одинокой Звезды, потратившего два года на операцию против конкретной команды бегущих. Потом он посрался с начальством и получил обвинение в громких убийствах. Ускользнуть из-под топора он смог, и в дальнейшем примкнул к команде, которую пытался поймать.
- DangerSensei

НЕКЛАССИФИЦИРУЕМЫЕ

Всегда есть белые вороны. Тени наполнены ими — людьми, попавшими в них из самых необычных мест. Дайте мне время на подумать, и я расскажу по крайней мере полсотни историй бегущих, которые не укладываются ни в одну группу. От девятилетнего декера, до старушки с прибыльным бизнесом — контрабандой редких наркотиков в партиях шоколадного печенья, и высокопоставленного политика СКАШ (без имён, даже не спрашивайте), подрабатывающего как высокопрофессиональный специалист по мокрым делам.

- Невероятно, но факт, когда-то я работал с бегущим-водопроводчиком. Также был у меня декер, начинавший как высококлассный галерист. Чем дольше я нахожусь в тенях, тем больше убеждаюсь, что можно оказаться на тёмной стороне закона обладая правильной мотивацией.
- Axis Mundi

- Ещё одних коллег вы никогда не забудете: адреналиновые наркоманы. Эти мальчики и девочки бегут ради острых ощущений, и многие из них натурально спятили. Они могут быть хороши в том, что делают и подходить для работы, но на них невозможно положиться, предсказать их действия. Иметь в команде парня, радующегося схватке с целой бандой головорезов идея никак не здоровая, если конечно вы хотите мирно состариться.
- 2XL

- Экстремальный вариант предыдущего — наркоманы. Пофиг на вещество — наркотики, ЛОЖЬ, азартные игры — бегущий с зависимостью может выкинуть любую глупость в любой момент. Он может прийти на дело под кайфом или пьяным, его могут поставить на счётчик и придётся платить выкуп. Да, управляя своей зависимостью и не позволяя ей влиять на дело, он может быть в форме большую часть времени. Но, все мы знаем, может хватить одного раза. Наша работа очень опасна и без зависимости от чужого пристрастия.
- Nephrine

ТЕПЕРЬ Я НАСТОЯЩИЙ

Давайте посмотрим правде в глаза: в жизни случается всякое, в тенях ситуация аналогична. Разумеется, многие бегущие являются законченными профессионалами, не пускающими личные дела в профессиональные. Они делают то, что должны, поражают все мишени и уходят так незаметно, что едва запоминаются. В тенях это, конечно, хорошо. При подборе команды «компетентность» ценится примерно в тысячу раз выше чем «обворожительная индивидуальность». Проблема вот в чём, многие из наших коллег страдают (или наслаждаются?), как прекрасно сказано в одном старом фильме, «удручающим избытком индивидуальности». Так и живём. А сейчас я прошу вас рассказать о самых незабываемых бегущих с которыми работали. Развлеките нас.

- Знавал я одного чувака, пристрастившегося к по-настоящему ужасным каламбурам. Мы даже с джонсоном не могли встретиться без трёх-четырёх его приколов. Не был бы он так хорош, точно бы пристрелили.
- Hard Exit

- В ДиСи я работал с одним риггером, так он настолько дорожил своим фургоном, что требовал вытереть ноги перед посадкой. Ни поесть, ни попить, ни покурить, ничего. Один раз мы вернулись с точки, покрытые по самые ноздри грязью и слизью, так я думал он заплачет.
- Pistons

- Один из моих знакомцев не мог причинить боль женщине. Пофиг кто она, корпоративная принцесса или трёхметровый тролль, сунувшая ему в нос дробовик. Ну не мог и всё. Очень романтично. Разумеется, ему это аукнулось. Ему всадила пулю охранница, на которую у него не поднялась рука.
- Thorn

- Пару лет назад мою команду подрядили на извлечение одного учёного из южно-американской корпорации. Прошло всё замечательно, вот только учёный влюбился по уши в нашего мага. Худо стало, когда маг ответил взаимностью. Всю обратную дорогу мы не знали куда деться.
- Turbo Bunny

- Приятельствовал я с одним шаманом-гермофобом. Серьёзно, этот чудак носил противогаз, перчатки, прочую лабуду и кастовал Стерилизовать на всё к чему собирается прикоснуться. Кончил он тем, что нашу команду бег занёс в чикагские коллекторы. Когда он споткнулся и упал лицом в дрек, у бедного чудака мозг взорвался. Так его карьера и кончилась, он не мог заставить себя повторить.
- Sounder

ФОРМУЛА ЛЮБВИ

Все мы там были, особенно когда только начинали работать в тенях: если вам не повезло вступить в существующую сработавшуюся заслуживающую доверия команду, вам придётся танцевать с незнакомцами, неизвестными пассажирами или тем, кого вы вовсе не увидите никогда. Быть может фиксер или джонсон собрал команду экспертов под одно единственное дело. Быть может вы потеряли чаммера и пришлось заменить его кем уж получилось. Или вам не пришлось выбирать и на бег вы пошли с кучей клоунов, ведущих себя как кошки в мешке. Но так или иначе работу нужно делать.

Какой бы не была причина, придёт время, когда потребуется иметь дело с тем, кто вам не нравится. Так что примостите попку на кресло, поправьте диадемку и внимайте первому уроку Школы Обаяния Дядюшки Буйвола для Бегущих и Прочих Подонков.

Я БУДУ РАБОТАТЬ С ТОБОЙ, НО ТЫ МНЕ НЕ НРАВИШЬСЯ

Всегда помни: ты, блин, профессионал. Именно это отличает настоящего бегущего в тени от всякой швали. Если у тебя есть желание сделать имя и поднять денег бегом, то сначала нужно сделать так, чтобы джонсон захотел тебя нанять. Любой, кто имел настоящую работу знает, что всегда есть человек, который тебе не нравится. Он может быть тихим и скромным или срать тебе на голову из любви к искусству. Но, так или иначе, с ним придётся работать. Команда может не состоять из лучших друзей, но все её члены должны прикрывать друг-друга и не позволять личным дрязгам свести всех в могилу.

- Иногда, особенно с незнакомой командой, это много труднее, чем обычно. Очень плохо узнать, что новый товарищ убегает при первых признаках опасности. Узнать об этом в недрах корпоративной территории охренеть как плохо.
- 2XL

КОМУ МОЖНО ДОВЕРЯТЬ?

Бег, это серьёзный бизнес. Покажи мне бегущего которого хоть раз не подставили, и я назову тебя лжецом или зелёным новичком только с первого родео. Если ты проживёшь достаточно долго, то у тебя начнёт пробуждаться своего рода шестое чувство на проблемную работу. И если вы отреагируете правильно, то может быть, ваша задница избежит неприятностей.

Суть в том, что неприятности не всегда исходят от джонсона, бывает, что и члены команды подкидывают проблем. Стоящая доверия команда ценится на вес золота и встречается очень редко. Проще считать, что каждый член команды имеет собственный интерес в любом беге. Твоя задача при оценке потенциальных членов команды: узнать, чьи интересы не противоречат вашим, а чьи — прямо противоположны. Если проживёшь достаточно долго и хоть немного удачлив, то найдёшь нескольких чаммеров, которым сможешь доверять.

- Пока ситуация не изменится и их устраивает доля, или кто-то не сделает предложение, от которого невозможно отказаться. Доверие для лохов. Умный бегущий знает, не подставивший сегодня вполне может кинуть завтра.
- Haze

- Дрек, это даже для меня слишком цинично. А это о многом говорит.
- Snopes

- Этож не ракетостроение, народ. Нужно просто смотреть по сторонам, не тупить и обращать внимание на всё, особенно на то, от чего зависит ваша жизнь. Если вы не социальный ноль, и не игнорируете окружающих специально, не так уж трудно присматривать за товарищами по команде (и не только новичками, Haze прав, ситуация постоянно меняется и вчерашний чаммер может моментом сдать вас, нужен только правильный стимул). Приглядывайтесь к странностям поведения, необъяснимым отлучкам и чувству неправильного. И, прежде всего, доверяйте своей интуиции. Да, со стороны ты можешь выглядеть ослом, особенно если ошибёшься, но лучше быть живым ослом чем мёртвым «я ж ему доверял». Могу заверить, если ваш чаммер хорош в деле, то он вас тоже проверяет.
- Kay St. Irregular

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Некоторые МИ предпочитают настраивать кампании по *Shadowrun* в расчёте на сотрудничество всех игроков и совместное продумывание предысторий, сюжетов и выработку причин совместных действий. Так можно создать великую команду и, несомненно, МИ удобнее создать подходящий бег. К примеру, если все в команде бывшие Бешеные Сиу, ушедшие в бег после того, как их подразделение выставили козлом отпущения за промах вышестоящего начальника, так проще родить идею приключения.

Однако, чаще всего у игроков есть собственные идеи о характере своих персонажей, которые вовсе не обязательно будут сочетаться между собой. В это случае собрать команду значительно сложнее, но, если обойдётся без дезертирства, можно неожиданно получить массу удовольствия, наблюдая как различные предыстории, характеры и мотивы будут крутиться в блендере необходимости совместной работы. В конце концов, мир вокруг персонажей и так пытается их убить, а если они сами передерутся, им станет ещё хуже.

Естественно, МИ желательна сбалансированная и разнообразная команда. Разумеется, можно сделать хорошую игру с командой их трёх риггеров, двух магов и лица, но обычно желательно подтолкнуть игроков к большему разнообразию ролей, так команда сможет работать с большим спектром вызовов и её члены не будут наступать друг-другу на ноги.

Раздел не совсем об этом, но раз уж зашёл разговор. *Shadowrun*, это ролевая игра и если МИ и все игроки приложат усилия для детализации команды, то почти наверняка получат запоминающуюся и интересную игру. Советы по работе с игроками и созданию всем интересной игры можно найти на странице 363, ОКП SR5.

ПРЕДЫСТОРИИ И МОТИВЫ: ПОЧЕМУ ДЖОННИ БЕЖИТ?

Бегущий может прийти с любой историей и из любого слоя общества. На каждого грязного беспризорника, присоединившегося к банде и шестерившего для тирады, найдётся высококлассный бывший корпорат или профессиональный военный, ушедший (или которого ушли) из прибыльной профессии по личным причинам. Есть преступники, есть беглецы от прошлого. Есть искатели острых ощущений (среди таких много декеров, стремящихся испытать свои навыки и железо против лучших), есть алчные, есть поставленные безразличным обществом перед выбором: бег в тени или кубометр земли под автотрассой.

При создании вашими игроками персонажей, зачастую неплохо дать им представление о будущей кампании или обсудить и решить совместно. Очень печально узнать, что многочасовое создание интриги корпоративного хамелеона, будет выброшено в пропасть, поскольку игроки хотят мочилова и чуток отыгрыша (обратно также верно, весьма неприятно создать орка — боевого монстра, а потом узнать, что кампания посвящена политике Тир Тейгирна).

СОЗДАНИЕ «НАСТОЯЩЕГО» БЕГУЩЕГО: НЕ ТОЛЬКО АК-97

Если достаточно долго играть в настольные РПГ, то вы точно встретились с одним из них: парнем или девушкой без воображения. Вы знаете такого чувака, на вопрос «Опиши своего персонажа» заявляющего, «Ну, него есть АК-97». Или девушка, фанатеющая от нового крутого городского фэнтези и желающая сделать из вампира, тамошнего героя-любовника, НИП. Ничего страшного в этом нет, главное, чтобы вам нравилось. Мы, сотрудники Генерального штаба *Shadowrun* (можете попроситься на экскурсию, но, поверьте мне, лучше держитесь подальше от зелёной двери), не пытаемся указывать как вам вести игру. Но, если вы и ваши игроки хотите придать персонажам чуть больше индивидуальности, необходимо подумать о придании им большей индивидуальности.

Представьте главного героя любимой книги, фильма или сериала. Они идеальна? Разумеется, она может быть самой большой сукой из когда-либо ходившей по земле, но это ли делает её уникальной? Что заставляет её выделиться и сопереживать ей? Совершенные, лишённые изъянов персонажи скучны. Но возьмите боевого монстра и дайте ему слабое место: щенки, боязнь пауков или непобедимое желание определить в каждом посещаемом командой городе место где подают самую лучшую пиццу, и персонаж вдруг начнёт оживать. Быть может у вашего талантливейшего шамана есть пожилая мать, звонящая в самый неподходящий момент, или она любит старый скандинавский дэт-металл и плевать, что у остальных из ушей течёт кровь. Когда ваша группа соберётся через шесть месяцев после сессии, о чём игроки будут говорить? Об АК-97 или как эльф-техномант едва не слил всю группу, поскольку не мог пройти мимо очаровательного ИИ, встреченного в целевой системе?

И вновь, ничего нового нет, *Shadowrun*, это совместная игра. По сути забота игроков — придумать группу персонажей готовую испытать мир, а МИ — создать достойный мир. Некоторые группы предпочитают, чтобы МИ проработал каждую мелочь бега, а игроки будут дёргать за рубильники на каждой остановке поезда, пока состав не прибудет на станцию «Распределение Кармы». Другие группы более свободны и вместе с МИ создают мир, позволяя истории двигаться в любом желаемом направлении. Хотя МИ и является конечной инстанцией в вопросах происходящего в мире, лучшие игры произрастают из взаимодействия мира, НИП и персонажей игроков. Чем больше усилий игроки вложат в создание своих персонажей, тем легче будет МИ создать под них запоминающиеся истории.

РОЗОВЫЙ МОГАВК И ЧЁРНЫЙ ТРЕНЧ

Быть может, вы слышали от игроков фразы типа «Эх, я скучаю по Розовому Могавку 2050-ых» или «Играть с ней клёво, но иногда она скатывается в слишком Чёрный Тренч». Что это и причём здесь ваша игра?

Грубо говоря, есть два игровых стиля. В других играх они именуются «кинематографичным» и «реалистичным» или «цветным» и «чёрно-белым». Розовый могавк поднимает стиль над реализмом, так что вещи типа больших, оглушительных сражений в которых воздух наполнен свинцом, а бросок кубиков помогает делать трюки в реальном мире попросту невозможные (даже в реальности Шестого Мира). Персонажи больше упирают на стиль, острят во время боя, а игроки больше рискуют, зная, что герои (почти) всегда выживают, даже если проиграют. Термин связан со стилистикой ранних изданий Shadowrun, архитипичные персонажи которых имели более «панковский», но менее реалистичный стиль (по сравнению с нынешними). В мире игры изменение может быть объяснено фундаментальными изменениями в обществе, перемены за 2050-2075 годы также велики, как и за 1960-2010-ые.

Чёрный тренч больше опирается на суровый реализм. Пули и магия более смертоносны, мир редко прощает ошибки, а команды, как правило, тратят куда больше времени на планирование бега и чаще ныкаются в тени, чем идут к цели с пушкой наперевес. В чёрном тренче куда выше шансы увидеть сложные интриги, предательство и игру на обе стороны; персонажи игроков куда подозрительней и редко кому доверяют, даже товарищи по команде могут иметь противоположные цели. Также там встречаются сложные темы, вроде пыток, экстремального насилия и сексуальных мотивов.

Что лучше? Правильного ответа нет, точнее любой ответ правильный. Shadowrun одинаково хорош под любым соусом (или их смесью), главное, совместно определить меню, и не нарваться на личную аллергию. Кампании могут быть чрезвычайно разнообразными, от мира высокобюджетных блокбастеров, где персонаж в одиночку побеждает армию, до чистого нуара, где всё настолько мрачно и безнадёжно, что игрок всегда имеет запасного персонажа на случай отравления текущего свинцом. Оба подхода могут быть интересными, главное, чтобы все участники знали, чего ждать и какие темы поднимутся.

ДВАДЦАТЬ ВОПРОСОВ

Опытные игроки могут помнить вопросы, появлявшиеся в разделе создания персонажей предыдущих изданий Shadowrun. Многие игроки сочли их очень полезными, так что мы перепечатали их здесь (с некоторыми обновлениями). Как МИ не стесняйтесь добавлять собственные, специфические для своей кампании, вопросы.

1. **Каков пол персонажа?** Стандартный мужской или женский? Трансгендерный? Неопределённый? Как к нему относится мир? Многие вопросы в 2070-ых закрыты, но у людей всегда есть мнения и предрассудки, как и способы выразить себя.
2. **Какого размера ваш персонаж?** Стандартный для пола/метатипа или высокий человек, тощий дварф, низенький тролль?
3. **Каков цвет волос, глаз и кожи персонажа?** Выделяется ли он из толпы или пропадает в серой массе? Помните, благодаря кибервэру, хирургии и косметологии ваш персонаж может окраситься практически в любой желаемый цвет. Также не забывайте, что большая часть расистов Шестого Мира повёрнуты на метатипе, а не на этнической принадлежности.
4. **Как выглядит персонаж в целом?** Первое впечатление очень важно. Неряха ли он или аккуратист? Сутулится ли он? Вызывает ли она шок, когда входит в комнату? Потрясающе ли она великолепна, страшна как тролль или нечто среднее?
5. **Где родился персонаж?** Был ли он богатеньким корпоративным сынком или сиротой на улицах, боровшимся за каждый кусок хлеба? Провёл ли он детство в мегаразрастании или в более природной области, вроде ГКА или Тир Тейгирна?
6. **Сколько персонажу лет?** Очень молодой персонаж имеет другой взгляд на жизнь чем взрослый; так короткоживущий орк воспринимает вещи совсем не так как практически бессмертный эльф. Какие важные события Шестого Мира помнит персонаж? Участвовал ли он в них?
7. **Как у персонажа с семьёй?** Детство серьёзно влияет на персонажа. Есть ли у него братья и сёстры? Если да, то поддерживает ли он контакт с ними? Знает ли своих родителей? Рос ли в большой сплочённой группе или был сиротой, на которого всем плевать? Если ли у него тёмные семейные тайны?
8. **Имеет ли персонаж собственную семью?** Женат/замужем ли он? Разведён? Вдовец? Если ли у него дети? Если персонаж мужского пола, если ли у него дети, о которых он не знает? (Даже в случае отрицательного ответа МИ может думать иначе!)
9. **Где и как персонаж учился?** Есть или у него диплом от Школы Мощных Ударов? Степень уважаемого университета? Обучалась ли она в корпоративной системе образования или училась у наставника?
10. **Что делал персонаж в жизни?** Чем он занимался до бега в тенях? Был ли он профессионалом, студентом, бандитом, корпоративным винтиком или имел более экзотическое занятие? Почему он отказался от него ради теней?
11. **Каковы политические и религиозные убеждения персонажа?** На дружеской вечеринке меньше всего вы хотите обсуждать религию и политику. Имеет ли ваш персонаж политические или любые другие убеждения? Религиозен ли он? Атеист? Антирелигиозен? Насколько важны для персонажа его убеждения?
12. **Есть ли у персонажа моральный кодекс?** Откажется ли персонаж убивать? Есть ли у него сексуальная этика? Оказывает ли мораль влияние на его действия или он аморальный гедонист, чьи действия зависят лишь от ситуации? Что может заставить его нарушить собственные правила?
13. **Есть ли у персонажа цели?** Каждый чего-то хочет. Нужны ли вашему персонажу деньги? Слава? Тот большой счёт, что позволит безбедную и анонимную старость? Жаждет ли он мести? Что он готов сделать ради этого?
14. **Почему персонаж бежит в тенях?** Желает ли он или вынужден? Делает ли он это ради острых ощущений, денег или он ненавидит власть предержащих и желает поставить их на место? Что заставит его уйти из теней?
15. **Какова личность персонажа?** Интроверт он или экстраверт? Она смешливая, раздражительная, кокетливая или просто странная? Если ли у неё социальные навыки или она полностью асоциальна? Упрямая ли она, покладистая или апатичная? Какой её видят окружающие?
16. **Какими особыми качествами обладает персонаж?** Не всякое качество напрямую связано с бегом в тени. Может она хорошо рисует? Имеет абсолютный слух? Хороший организатор? Умеет ли обращаться с животными?
17. **Есть ли то, что персонаж попросту не может сделать?** Каковы её границы? Ужасно управляется с деньгами? Неспособна причинить вред детям? Парализующий страх высоты или неспособна сформировать близкие отношения?
18. **Что ненавидит персонаж?** Эльфов? Религиозных фанатиков? Корпорации? Лезущих в душу? Себя?
19. **Что любит персонаж?** Это может быть человек (как любовника или родственника), идеал (справедливость, свободу, права металюдей), предмет (любимый пистолет), место или даже самого себя.
20. **Как зовут персонажа?** В Шестом Мире имена имеют силу. Какое имя дали ему при рождении? Нравится ли он ему, пользуется ли он им или предпочитает отзываться на уличное? Выбрал ли персонаж своё уличное имя или прозвище, либо получил его от окружающих.

TAXI

ОБИДЫ И СОПЕРНИЧЕСТВО

Кое-что может сделать кампанию куда глубже — потенциальное соперничество между ПИ и другими людьми, будь они НИП или другими ПИ. Такому напряжению не обязательно вспыхивать немедленно или быть целью кампании, иногда лучше позволить им тлеть. Игроков может убаюкать самодовольство и тогда ловушка соперника придётся как нельзя кстати. Предположим, что команда заканчивает тяжёлый бег против безжалостного начальника охраны секретного корпоративного объекта. Может его ранили физически или просто унизили успехом. В любом случае он не забудет бегущих. Также как ПИ развиваются по ходе кампании, так и важные НИП не стоя на месте (по крайней мера, это желательно). Если начальник охраны особо злопамятен, он может усложнить жизни ПИ, особенно если его повысили и расширили полномочия. Игроки могут его даже не вспомнить, но он точно не забудет их персонажей..

Бывает и соперничество между ПИ. Тут принуждение не работает — такие противоречия вырастают естественным образом из личностей конкретных персонажей и результат прекрасен. Но если такие связи начинают формироваться — декера бесит стремление самурая не оставлять врага в живых, шаман и герметист соревнуются в эффективности магии, два ПИ сражаются за расположение НИП — и у МИ появляется прекрасная возможность использовать их и создать интересную сюжетную линию. В идеале, это соперничество глубже раскрывает персонажа, и тот становится более интересным для всех.

ПРИРУЧЕНИЕ ОДИНОКИХ ВОЛКОВ

Книги, фильмы и сериалы полны «одиноких волков» — неприятных, асоциальных персонажей, плохо играющих в команде. В том что они делают, они лучшие, но работают они в одиночку, ведь мало кто их вынесет. При работе в команде такой персонаж либо лидер (и никто не отдаёт им приказы), либо индивидуалист, уходящий в свободное плавание, но в конце приходящий и делающий своё дело.

В группе может найтись игрок, желающий поиграть таким персонажем, ведь посмотрим правде в глаза, они реально крутые. Да и в парадигму Shadowrun они хорошо вписываются. Проблема в том, что такой персонаж хорош для его игрока, но остальным проносит массу проблем. И да поможет вам %god_name%, если все ваши игроки захотят выгулять одиноких волков! Видели, как у пастушьей собаки взрывается мозг, когда ей командуют загнать в клетку ведро котят? Вы позавидуете собаке.

Для профилактики «синдрома одинокого волка» есть несколько вариантов. Простейший — сказать игроку: «Прости чувак, но твой уличный самурай, неспособный общаться с окружающими и настаивающий на совершении бегов в одиночку, в группу не вписывается.», и вместе с игроком переработать концепт персонажа. Более правильный и менее авторитарный заключается в обращении к лучшей стороне игрока «Давай подумаем об этом минуту. Как будет Злюка работать с командой, если он волнуется и начинает стрелять всякий раз, когда на него смотрят?». Если игрок упорствует (или вы не желаете прослыть тираном), всегда можно позволить событиям идти своим чередом и вести так. Вскоре игрок поймёт, что постоянно играть «Я работаю один» это не только забирать всё экранное время так, что остальные игроки уходят в интернет, но и сидеть в одиночестве, когда остальные уходят на бег. «Мы, конечно, вместе, но ты как-то отдельно, так что...»

ЭТИКА, ПРАВИЛА И ПРОЧАЯ ЕРУНДА

Томми Тутон вырубил охранника мощным ударом по голове, пластиковый шлем смотрелся очень красиво, но от кулака тролля не спас. «Последний вырублен.»

Бейкер вставила шнур своей кибердеки в исследовательский терминал, что сделало беспроводную глушилку бесполезной. Пока система жужжа пробуждалась к жизни, декер поймала периферийным зрением движение у боковой двери. «У нас бегущий!»

Гладкий как шёлк эбонитовый Хищник V взлетел в воздух, но толчок в руку от Томми заставил пулю пробить плитку пола вместо позвоночника учёного.

«Тупой трог!» — воскликнула она, её рот изогнулся в гримасе неодобрения.

После того как лабораторный халат исчез в дверях, Томми сказал: «Мы не убиваем безоружных.»

«Да он приведёт толпу охранников!»

Томми пожал плечами. «Когда они придут, ими и займёмся. Они показывают зубы, это честная игра. Но мы не убиваем гражданских.»

Она покачала головой отводя пистолет в сторону. «Ты псих.»

«Нет, я профессионал.»

«Придурок, я найму профессионалов, чтобы положили на твою могилу цветы.»

«Просто приглядывай за дверью. Увидишь вооружённого — стреляй, не стесняйся, но пустых не трогай.»

Фыркнув она заняла позицию, у двери, где её киберчувства перекрывали весь зал.

Бейкер покачала головой. «Никогда тебя не пойму, малыш Томми. Нафига так беспокоиться о сломанном винтике?»

Томми пожал плечами. «Любой может стать убийцей. Нужна только пушка. У профессионалов есть стандарты. Одно дело, убить в перестрелке — все осознают риск. Противник также делает свою работу, как и мы. Заработаешь репутацию беспредельщика и никто не станет считать тебя никем другим. Чем меньше трупов оставляешь, тем чаще тебя приглашают на бег.»

Бейкер понадобилась минута на обдумывание этого с одновременным анализом ДР. «Так дело в работе?»

Томми покачал головой. «Не только. Когда растёшь троллем, всё вокруг сделано из папиросной бумаги. Всё чего касаешься может мигом сломаться. Двери, люди, тарелки, котята... это учит осторожности. Я не люблю разрушать без необходимости.»

Бейкер ухмыльнулась. «Именно поэтому мне и нравится с тобой работать. Ладно, я ухожу в систему, прикрой меня.» После этих слов декер обмякла в громадных ручищах тролля. Тутон, как мог нежно усадил её. «Непременно».

КОДЕКС И ПРИЗВАНИЕ

Уважаемый вор — определение столь же противоречивое, как и воин-поэт, не всякие прекрасные по отдельности вещи хорошо сочетаются. По правде говоря, многие утверждают, что придерживаются правил, но большинство при необходимости подотрётся ими. Те-же, кто по-настоящему следует пути чести, следуют своему кодексу даже когда он усложняет жизнь и готовы встретить смерть, если иной путь ведёт к бесчестью. И их действительно очень, очень мало. Мужчины и женщины чести являются отклонением от нормы, одни считают их глупцами, другие героями, но все — реликтами разных эпох. У других день кончается словами «Я сделал всё что мог», у живущих кодексом — «Этого недостаточно». Для них кодекс важнее всех денег мира. Некоторые следуют путём чести, поскольку не знают других путей, а другие цепляются за него как последнюю защиту от киберпсихоза, последний рудимент перед растворением в бесконечном океане машин.

СЛОВА, ЧТО ЖИВУТ

"Недостаток, не являющийся недостатком не стоит ни одного очка" – Стив Лонг

Сегодня эти слова также верны, как и во время написания правил ролевой игры *Champions*. Персонаж с качеством Кодекс Чести должен всегда учитывать его, только так оно станет отрицательным. Если кодекс запрещает причинять вред ребёнку, то МИ должен напомнить о возможном косвенном вреде действий персонажа. Не следует строить вокруг этого конфликт, но игрок точно должен знать — его персонаж активно придерживается своих убеждений.

С другой стороны, некоторых слов стоит избегать: «Я не должен вредить женщинам и детям. Потому я оставил их на Джо.» Несмотря на то, что кодекс определяет личные убеждения персонажа, он не может просто позволить товарищам совершать действия, противоречащие ему. Ярый сторонник прав духов, отказывающийся связывать духов, не станет просто стоять в стороне, когда его товарищ связывает всех попадающихся на пути духов. Следующий своему пути самурай отчитает товарищей, когда они хамят и не посмотрит в сторону при совершении ими бесчестных поступков на том основании, что «Это мой кодекс, не их».

МИ обязан вмешаться и наложить штраф, когда чувствует, что игрок действует слишком вольно и соблюдает кодекс персонажа только формально. Персонажи с кодексом чести должны быть лучше моральной нормы. Это не значит, что персонаж с кодексом чести испортит любую игру, но они определённо принесут в партию интересные и сложные дилеммы.

Ниже описаны некоторые, наиболее известные кодексы, но их много, много больше. Все они могут быть использованы вместе с отрицательным качеством Кодекс Чести (стр. 87, ОКП SR5).

ПУТЬ САМУРАЯ

Ограничения: Нельзя убивать внезапно или предательски. Нельзя нарушать данное слово.

Известнейший из кодексов чести, Путь Самурая, имеет две вариации. Известную большинству бегущих правильнее называть **Путём Ронина**, поскольку большая часть зовущих себя уличными самураями отвернулись от основ убеждений истинного самурая: верности и службы. Вместо исполнения приказов господ, они качаются на волнах (в буквальном переводе «ронин» означает «человек волны», т.е. тот, кто подобен маленькой лодке, брошенной без вёсел или паруса на произвол диких волн). Большая часть уличных самураев разглагольствует о особенностях кодекса, небольшое меньшинство полностью ему следующее, считается по-настоящему благородными и подаёт коллегам пример.

- Хетчмэн был одним из лучших. Можете почитать его тексты в наших старых архивах. Жаль, я не смог поработать с ним, но тогда наши круги были очень далеко друг от друга. FastJack знал его лучше, но...
- Bull

- Всё что зовётся «честью» не приносит в конце концов ничего хорошего. Мёртвый мёртв. Уж поверьте мне.
- Butch

- Занимательный факт: первым современным самураем был американец, Сэмуэль Картер. Во время продуктовых бунтов 2005, он состоял в личной охране и после того, как его пистолет заело, в одиночку, с мечом в руке, сдерживал нескольких бунтовщиков, что спасло его босса. Сиавасэ взяло эту историю и сделало из него медиа-икону. К концу года Бусидо стало модным. Блин, обидно что с Сэмом случилось.
- Icarus

- И что с ним стало?
- /dev/grrl

- Заголовок бесплатно, остальное за деньги.
- Icarus

Кодекс самурая в основном вращается вокруг семи идей, называемых семью добродетелями. Они таковы:

Ги или Праведность. Убеждение в том, что самурай является представителем божества, недвусмысленно благословившего самурая скоростью и мастерством. Правосудие направляет руку самурая, заставляя выступать против нарушителей законов или прикрывающихся ими. В соответствии с этим принципом, самурай всегда должен оставаться чистым, регулярно мыться, содержать волосы в чистоте, а также сохранять свою душу чистой от слабостей: похоти, вина и наркотиков.

Юки или Храбрость. Самурай не боится смерти, он свободен в бою и убивает без страха репрессий, ведь он уже принял свою смерть. Самурай никогда не бежит от боя, кроме ситуаций, когда все остальные отступили, самурай не оставит свой долг из чувства самосохранения. Помимо этого, самурай должен быть уверен в своих силах и гордиться использованием их по приказу господина.

Джин или Милосердие. Самурай — не животное. Убивать может любой, но самурай должен совмещать умение сражаться с нежным сердцем поэта. Самурай не должен быть жестоким с приближёнными и эгоистичным в желаниях. Опора на материальные блага искушает самурая привязанностью к царству живых, а экономность демонстрирует готовность умереть в любой момент. Самурай должен довольствоваться немногими предметами и отдавать ненужное.

Рей или Уважение. Все вещи имеют значение для великого порядка, потому самураю следует проявлять должное уважение и к верхним и к нижним. Следует достойно держать себя, проявлять вежливость и в любой ситуации действовать сообразно с общественными нравами. Другие могут быть неотёсанными варварами, но самурай в равной мере мастер, учёный и убийца. Если самурай неспособен прославить своего господина в стихах или отразить его благородство в живописи, у него проблемы с Рей.

Макото или Честность. От самурая ожидается не только достойно говорить, но и достойно действовать. Кроме того, самурай никогда не должен делать то, во что не верит. Если он будет нечестен с самим собой, руки подведут его, клинок его сломается, и он не познает ничего кроме стыда и позора. Также самурай выше предательства в битве или коварной тактики, они недостойны мужчины. Самурай не обязан отказываться от тактического преимущества, но не может атаковать без предварительного озвучивания своего имени и намерений.

Мейо или Честь. Самурай никогда не должен позволить пасть позору на императора, дом господина, самого господина, имена своих предков и собственное имя, именно в таком порядке. Слово самурая крепко, и он должен быть готов к любой жертве, включая собственную смерть, ради его исполнения. Самурай не разбрасывается словами, но каждое крепче стали.

Чуги или Верность. Верность, это основа убеждений каждого самурая. Верность важнее жизни, важнее любви, важнее всего. Один раз принеся присягу, самурай верен ей до самой смерти и после неё. Мало того, что самурай не должен лгать или воровать у своего господина, он ещё и никогда не должен говорить ничего, что могло бы публично ослабить своего господина. Если исполнение приказа приведёт с гибели самурая, то отказ его исполнять — позор. Что значит миг боли перед вечностью позора?

- Вас может заинтересовать, как это сочетается с уличными самураями. О да, некоторые из них, будут плести о верности друзьям или текущему нанимателю, но в основе лежит один факт, уличный самурай стал ронином по одной причине: когда ему отдали приказ, он поставил своё Мейо (честь) выше Чуги (верности). Их убеждения заставили их ослушаться. И это полностью изменило их в глазах других самураев. В противоположном случае мы получаем корпоратов.
- Hard Exit

- Большая часть избравших путь самурая не одобряют неизбирательное насилие. Как поэты-воины они выше этого. Самураи предпочитают требовательное к мастерству оружие: пистолеты, винтовки и, да, катаны. Разумеется, это не помешало предшественникам использовать ружья в 1543, да и наши современники не игнорируют смартганы. Я знаю два подхода к этому вопросу: гордящиеся мастерством, а потому сторонящиеся потоков пуль, и считающие УЗИ III нисколько не пошлее Ареса Хищника. Оружие на бедре много может сказать о человеке и стоит ли его нанимать.
- Cosmo

ОМЕРТА, ЗАКОН МОЛЧАНИЯ

Ограничения: Не может убивать полицейских. Не может противоречить вышестоящему члену семьи. Не должен предоставлять информацию властям.

Классические законы Мафии можно встретить, в той или иной форме, в каждой крупной преступной организации, но обычно они менее важны, чем в Коза Ностра. Хотя согласно Омерте, член мафии не будет говорить с представителями властей, даже если потребуется сесть в тюрьму за то, чего не совершал, это лишь один, хотя и наиболее известный, из аспектов этого кодекса. Также существует обязательство отомстить за нанесённый вред. В идеале лично, но приемлема и косвенная месть — ослабление, тюремное заключение или иное, также допустимо привлечение покровителя. Так формируется сеть уважения и обязательств, в которой сильные защищают слабых, а те не связываются с полицией. Закон молчания влияет на всех кому любым способом помогала Мафия — аннулировала штрафы, защитила дочерей, дала в долг или отомстила за убийство родственника. Таким образом преступления продолжаются, а власти остаются в тупике.

- Краткое содержание: стукач получит своё.
- Butch

Разумеется, есть и отрицательные стороны. Если вас ограбят, обворуют или кинут, вам остаётся подобрать сопли или обратиться к местному серьёзному человеку, но в полицию — никогда. Если вас обвинят в преступлении — вы не скажите ни слова в свою защиту. Если вы сядете на десять лет за совершённое племянником дона преступление, вы точно отсидите, но по крайней мере в тюрьме о вас позаботятся. О верных позаботятся, о предателях — «позаботятся». Сиди спокойно, и организация прикроет тебя при нужде. Пой как птица, и оно проверит ножи на остроту. На тебе.

- Очень важно: последователю Омерты запрещено нападать на полицейских. Бои с полицией подвергает риску всю цепочку, потому и запрещены. Семей полицейских это также касается. Подкуп, обман, обольщение — приемлемо, но насилие ни в коем случае не допустимо. Это особенно актуально в Новом Орлеане.
- 2XL

ЖИЗНЬ БАНДИТСКАЯ, ЗАКОН УЛИЦ

Ограничения: Всегда носить цвета банды. Жертвовать половину всех доходов, свыше уровня жизни, банде.

Хотя закон молчания в целом используется на улицах (что неудивительно, поскольку уличные банды часто работают с организованной преступностью), он не столь строг как Омерта. В то время как член мафии никогда не признает своего участия в «нашем деле», член банды должен постоянно носить её цвета. Снятие цветов, например для прохода через территорию другой банды для атаки третьей, возможно, но глубоко постыдно и унизительно. Большинство предпочитает бой снятию цветов, а убийство за неправильный цвет футболки вполне обыденно для СКАШ. Для вступления в банду требуется пройти испытание (совершить указанное преступление), избиение (вся банда бьёт нового товарища со всем прилежанием) или переспать с нужными людьми. Однажды став частью банды назад дороги нет, вся оставшаяся жизнь будет сопряжена с преимуществами и обязательствами банды. В частности, все бандиты платят своим лидерам, которые, в свою очередь, платят своим и так далее. Обычно, половина всей добычи отправляется главарю и в заначку банды. Менее известен тот факт, что банды всегда заботятся о своих, обеспечивают жильём, лечат больных и удерживают других бандитов за пределами своей территории. Если всё идёт хорошо, появляется сообщество, которое не сдаёт членов банды полиции. Если всё идёт плохо, жители района нанимают бегущих в тени для изгнания банды.

- Несколько лет назад у нас всплывала масса информации о бандитах, мафии и прочем. С их точки зрения главное, не забывать носить правильные цвета, избегать копов и платить долю. Последнее условие часто раздражает поднявшихся членов.
- Glitch

ГАРМОНИЯ С ПРИРОДОЙ, КОДЕКС ШАМАНА

Ограничения: Способен связывать духов исключительно после согласия на услугу (см. ниже). Всегда относиться к духам с уважением. Всегда соблюдать условия сделки с духами.

Фраза «гармония с природой» вошла в лексикон как полное обозначение шаманских традиций, при этом особенности государства, племени и отдельного шамана выносятся за скобки. Сторонники этого кодекса почитают духов братьями, а Землю живой и священной, учат, что дух человека не важнее мира природы. Подобные воззрения являются жизненно-важными для многих магов, будь то заклинатель из Навахо, крысиный шаман из канализации или поклонник нью-эйджевых кристаллов из колледжа. Такой подход не следует рассматривать как антинаучный, ведь сторонники этого кодекса часто развивают переработку отходов, альтернативную энергетику и прочие «зелёные» технологии. Они более чем готовы использовать технологии, которые не обременяют мать-Землю. Службы духов видят не как следствие приказа, а как ответ на просьбу, так что шаману требуется регулярно жертвовать духу нечто, часто личного или длительного характера. Исцеление больного ребёнка может потребовать лишь

благодарности и сожжения приятного духу растения, в то время как за участие духа в битве шаману придётся носить память о сражении, например гильзу, или подвергнуть свои раны скарификации. Некоторые духи просят ещё более странные вещи, например, никогда не спать лицом к западу, мыться вместо воды только грязью и так далее. Некоторые задачи требуют часа, другие дня или месяца, третьи, в важнейших ситуациях, длятся всю жизнь. Так что вскорости у каждого шамана образуется множество странных привычек, вязанок безделушек и особенностей речи, ведь тот почитает сразу множество духов.

- Наши братья помогают посевам, защищают наши дома и исцеляют больных. Игра на барабане на закате или добавление очарования в ожерелье, небольшая плата за дружбу.
- Man-of-Many-Names

Одним из наиболее необычных аспектов Гармонии является то, что «хороших» духов никогда не связывают, а «плохих» запечатывают подальше. Идея отказа от элементалей, призываемых во время ужасных происшествий, глубоко чужда большинству герметистов, но шаманы утверждают, что духи склонны приходить, когда знают, что не рискуют попасть в рабство.

- Всё перевёрнуто с ног на голову.
- Ethernaut

- Ха! Если у тебя есть лучший термин для необходимости заставить кого-то носить ошейник, приходить по требованию и исполнять любую задачу независимо от её унизительности, опасности или самоубийственности, то я готов выслушать.
- Axis Mundi

- Мы поговорим об этом в Виз-Зоне. И могу ли я сказать насколько ненавижу Slamm-0! за имя?
- Frosty

- Нет, не можешь. Уважай власть модератора! Мухахахахаха!
- Slamm-0!

БЕЛЫЕ ШЛЯПЫ, КОДЕКС ХАКЕРА

Ограничения: Нельзя удалять/уничтожать информацию. Редактировать можно только если копия сохранена и может быть легко возвращена на место.

Хитрый план. Десятилетия корпы пытались изображать из себя хороших парней, благородно защищающих простых людей от злобных техномантов, нелегальных ИИ и самых подлых предателей — хакеров. Они зовут себя «белые шляпы», как будто это даёт им право претендовать на статус «хороших парней» и клеймить всех декеров «чёрными шляпами» и, соответственно, «плохими парнями». В прочем, наша внутренняя терминология их опередила, так что чёрные шляпы гордо несут знамя разрушения и хаоса, а настоящие белые шляпы, это хакеры следующие основным идеалами Ричарда Столлмана. Наиболее известным является постулат «Информация должна быть свободной», также есть идеи что следует максимально расширять пределы программирования, искусств и смежных областей. Сначала следует определить пределы возможного, а затем стремиться выйти за эти ограничения, передавая изученное всему миру, чтобы другие могли раздвигать границы всё

ЧТО НАСЧЁТ ТРИАД?

Омерту можно использовать, с некоторыми правками, для Якудзы, Воров и других организованных преступных синдикатов, но триады сильно отличаются. Если связанный магией член триады разговорится или предаст организацию, то мучительно умрёт, как только попробует. Если персонаж игрока даст такую клятву, то МИ окажется в затруднительном положении: персонажу можно только угрожать, но рано или поздно триггер сработает, и ПИ умрёт. Многие МИ не любят такие вещи — отрицательное качество, которое может никогда не сработать. Как указывалось ранее, отрицательное качество не имеющее отрицательного влияния, не является отрицательным и не стоит ни одного очка. Так что МИ не следует позволять ПИ присягать триаде, если МИ не готов довести последствия нарушения клятвы до конца. Игроков и МИ предупреждали!

дальше и дальше. Уничтожение информации полностью противоречит этой системе убеждений, равно как разнообразные законы об авторском праве и прочие способы ограничить свободное распространение информации от тех, у кого она есть к тем, кому она нужна. Сильная подгруппа этого сообщества продолжает заниматься различными выходками, в определённом контексте устанавливать флаг, который показывает, что они смогли проникнуть в данную область, не причинив этим фактического вреда. Файлы перекидываются в другие папки или переводятся в режим «только чтение», но не стираются, визуальные отметки создателя сбиваются, а настройки хоста изменяются с целью поиздеваться над компанией-владельцем. Тем не менее, хост никогда не повреждается, а корпоративным хакерам не наносится физического вреда.

- ФастДжек как-то сказал мне, что в детстве несколько раз видел Столлмана. Это стало одной из причин первого создания Джекпоинта. Шутки в сторону, дизайн кибердеки и код который мы отправляем через Шедоуланд — вот наш способ почтить его память. Здоровяк, нам тебя не хватает.
- Slamm-0!
- Сама идея свободного софта доводит Корпоративный Суд до скрежета зубовного. Бегущие могут быть частью бизнеса, но мир без проприетарного ПО — мир где власть корпораций рушится.
- Glitch

ЗАКОН УСЯ

Ограничения: Не причинить вред невинным. Никогда не принимать взятки и не злоупотреблять полномочиями. Не служить коррумпированному.

Легендарный авантюрист Древнего Китая, звавшийся Уся (в буквальном переводе «странствующая сила»), был свободным воином, путешествующим по стране, исправлявшим несправедливость и сражавшимся за справедливость, с особой ненавистью он относился к коррупции и потере благородства вышестоящими. Жизнь мастера боевых искусств заключалась в возмездии подлым, свержении деспотичных правителей (но не достойных почитания господ и правительственных чиновников, которых можно привлечь к установлению справедливости) и защите силой оружия тех, кто неспособен защититься сам.

Многие из сегодняшних уся берут себе имя одной из 108 Звёзд Судьбы из классической книги *Шуй Ху Чжуань*. Ими стали бывшие демоны, возродившиеся как сражающиеся за справедливость смертные герои. Среди них есть «Девять Татуированных Драконов», «Учёный со Святыми Руками» или «Улыбающийся Тигр», впрочем, некоторые предпочитают создавать своё имя самостоятельно и не включать в него историю. Независимо от выбранного имени все они сражаются со сбившейся с верного пути властью во имя справедливости.

- Несколько последних лет Усин существенно расширил своё магическое подразделение и использовал несколько персонажей Уся в своих маркетинговых кампаниях. Многочисленные воюющие царства Древнего Китая характерны множеством странствующих героев, сражавшихся против деспотичных правителей разных государств, а Усин обнаружил, что их лица — удивительные маркетинговые инструменты. Также они обычно получают доступ к некоторым высококачественным фокам из утверждённой Шаолинем линии Усин. Аббат Тан Ву удивительно предприимчив для монаха и хранит деньги, стекающиеся в казну храма. Были некоторые ворчания о излишне материалистическом подходе, но Тан заявляет, что прибыль идёт на содержание монастыря и для избавления монахов от мирских потребностей, способных отвлечь их от постижения. Похоже, что он приличный человек, не отмеченный обычными признаками богатства, которые ожидаются от коррумпированного священника.
- Sticks

- Некоторые из этих денег попадают в Усин по всему миру. Уже много лет Обезьяна Пародирующая Осла с Вершины Дерева (или кратко Пародирующая Обезьяна) сражается с правительством Ацтлана. Когда Ацтехнолоджи получает тумаки — финансирование Обезьяны тихо возрастает. Проблемы для Ацтлана — проблемы для Ацтехнолоджи, а проблемы Ацтехнолоджи — рыночная возможность для Усин. Человек может быть альтруистом, но Тан Ву нихрена общего с альтруизмом не имеет.
- Plan 9

- У Уся есть много общего с ацтланскими лучадорами. Борьба с коррумпированными чиновниками, жертвование денег сиротам или религиозным организациям, надирание задниц организованной преступности, кормление голодающих и, о да, все они классные бойцы.
- Slamm-0!

- А я теперь знаю, что это были за фоки-маски, которые я видел на прошлой неделе. Спасибо!
- 2XL

КОДЕКС ПАЛАДИНА (ОН ЖЕ ЭЛЬФИЙСКАЯ КАВАЛЕРИЯ)

Ограничения: Не нарушать слово. Не наносить вреда невинным. Не допускать урона искусству или красоте.

В большей части современного мира рыцарство мертво, но эльфы Тир Тейгирна всегда любили романтичные и старомодные штучки. Идеи эльфийских паладинов развились в их стране, а затем, благодаря медиа и эльфо-подражателям, разлетелись по всему миру, перерабатывая нечто старое в нечто новое. Ключевыми аспектами кодекса является защита родины (эльфийской, разумеется, родины), подчинение эльфийской короне, непреклонная верность своему слову, щедрость и благородство, а также борьба со злом и несправедливостью. Многие истинные поклонники добавляют сюда романтические подтексты: смирение, стремление к личной праведности и понимание всего артистичного и прекрасного. Аспекты лояльности несколько более относительны: некоторые клянутся служить конкретному лицу телохранителем до самой смерти (а то и за её пределами), другие принимают лидерство эльфийской банды, «короны в изгнании», пока эта банда «Князь» придерживается основных убеждений.

- Ты видел князя Коналла Тейлора? Какой красавчик!
- /dev/grrl

- Сори, милашка, но он очень серьёзно относится к своим клятвам. Дьявольские его глаза.
- Turbo Bunny

- Паладины Тир на Нога более внимательны к религиозным аспектам, чем тир тейгирнцы.
- Frosty

- Возможно, некоторые аспекты религии.
- Thorn

- Все они очень серьёзно относятся к вассальной присяге. Сказки о паладинах, занесённых в чёрные списки, ушедших в подполье, скрывающихся в тени тридцать лет, обстряпывающих всевозможные грязные делишки, а затем возвращающихся в Тир, где их имена очищается князем, давно затасканы медиа-писаками, но и в них есть доля правды. Просто спросите князя Эвана Парриса
- Icarus

- Или его сына, Руука. Хоть он постоянно и ошивается в Портленде или Пуяллупе.
- Turbo Bunny

- Кстати, не думайте, что паладины водятся только среди эльфов. Есть более чем кучка орков, бывших Ринел ке'Тесре, всё ещё считающих Ларри Цинкана «своим» князем и жаждущих разрушить систему и восстановить справедливое общество. Просто говорю.
- Sounder

КЛЯТВА ГИППОКРАТА

Ограничения: Обязан оказывать медицинскую помощь если это возможно. Нельзя применять чёрную медицину. Должен беречь доверие пациента.

Хоть её зачастую и сводят к «Не навреди», клятва Гиппократа на самом деля является моральным кодексом с несколькими идеалами. Наиболее известно Соглашение с Пациентом, в котором врачи обязуются делать всё возможное для исцеления больных, за ним следуют конфиденциальность между врачом и пациентом или отказ от эвтаназии. Другие этические правила, закрепляемые присягой, требуют избегать сексуального контакта с пациентами, действовать на благо пациента, а не врача, и, по крайней мере в теории, готовность подчиняться приговору богов медицины, если они

вынудят нарушить клятву. За тысячи лет клятва неоднократно переписывалась и многие мегакорпы создали собственные варианты, позволяющие врачам экспериментировать во имя прибыли. Бегущие, следующие «истинной» клятве, ставят лечение выше прибыли и часто оказываются без работы или в теневых клиниках, где всегда есть возможность исправить проступки бывших коллег.

- Здорово, Butch! Если главная часть «Не навреди», то как вы людей отстреливаете?
- Kane

- Я клялся защищать пациентов, а не совершать самоубийство. Если проклятый глупец тычет пушкой в моих людей — он получит пулю. Однако, если он выживет, я бесплатно перетяну его рану. Я обучил нескольких санитаров и медсестёр. Быть врачом означает многое, но пацифизм — личное дело каждого.
- Butch

- Быть учителем — большая ответственность, ведь он приходит в чужой дом. Врач не крадёт вещи пациента, не соблазняет жену умершего и не сплетничает о коллекции странных фетишистских журналов своего клиента. Вы распространяете образование, а не клевету.
- Nephrine

- Я слыхала, что Гейтскипер выезжает на дом, а ТВ?
- /dev/grrl

- Я учу его обращаться с автомобилями, а он помогает сообществу с дикими ИИ. Это справедливый обмен знаниями, не более того.
- Turbo Bunny

- Настоящий врач выставляет только такой счёт, который пациент может себе позволить. Ублюдки, впивающиеся в семью и пьющие кровь до тех пор, пока пациент формально жив, позорят нашу профессию. Помимо этого, врач не выбирает сторону. Мой офис — нейтральная территория, если два бандита подрежут друг-друга и обоих принесут ко мне, я обоих зашью. Аналогично для копов, бегущих и прочих.
- Butch

СОЛДАТСКИЕ ЗАКОНЫ

Ограничения: Подчиняться приказам вышестоящих. Нельзя грабить мёртвых или позволять это делать. Нельзя лгать начальству. Поддерживать стандарты благородного поведения и соблюдать правила войны. Никогда не пытать и не причинят вреда пленным.

«Я не буду врать, обманывать, красть или позволять это делать другим.» Эти простые слова выбиты на Памятнике Чести Вест-Поинта, и их, в том или ином виде, придерживается большая часть военных структур всего мира. Кодекс чести считается важным для завоевания доверия сослуживцев, а обман при проверке вышестоящими делает ваших подчинённых уязвимыми в бою, когда они сталкиваются с ситуацией, к которой должны были быть готовыми, но в реальности не знакомы. От солдат ожидается не только следование этим строгим правилам, но и гарантия того, что и их товарищи следуют им, ведь только так можно доверять всем. К несчастью реальность такова, что многие произносят это слова, но не следуют им. Настоящий солдат никогда не будет мародёрствовать и не позволит это делать своим товарищам, а также не будет лгать, когда дело дойдёт до разбирательства. Одно дело провалить задание и совсем другое не признаться в этом на разборе. Одно слабое звено ставит под удар весь отряд, так что беспутных солдат необходимо выискивать и убирать.

- Большая часть подразделений не соответствует идеалу. Всегда найдётся сержант-снабженец с «магической» способностью добывать вещи или желающий прикрыть тебя, пока ты отсыпаешься после дня рожденья. Если бы каждый солдат придерживался столь высоких стандартов поведения, то мы бы никогда не слышали о подстреленных офицерах и изнасилованиях гражданских. Немногие негодяи порочат всю часть и потому их беспощадно преследуют лучшие.
- Sticks

- Обратное также верно. В банде дешёвых подонков с оружием «правильный солдатик» разрушает всё «веселье» и не задерживается. Я знаком с парой бегущих, завербовавшихся ради благородного служения и почётной службы, но очутившихся в окружении коррупции, а потому быстро смывшихся. Они не одобряют разгильдяйство своих товарищей-бегущих и склонны столь трепетно соблюдать дисциплину, что их не особо любят. Уважают, да, но не любят.
- Stone

- Зато они всегда приносят с собой самые крутые пушки.
- Slamm-0!

КОДЕКС АКИЧИТЫ

Ограничения: Никогда не показывать страха. Бросать вызов достойным противникам. Не позволять себе или своим ближним впадать в декаданс или бездеятельность. Никогда не вредить слабым или невинным.

Один из самых новых и противоречивых кодексов чести, это законы Акичиты, военного сообщества сиу. Первоначально бывшее верой Лакота, Акичита распространилась в соседние сообщества, став особенно популярным среди молодых членов Орочьих Каскадов в государстве Салиш-Ши. Оттуда оно попало в орочье Подземелье Сиэтла и орочьи банды. Изначально Акичита было братством, где молодые члены племени учились друг у друга, служа своему народу защитниками, охотниками и, по необходимости, воинами. Дух братства был настолько схож с кодексами чести банд что его легко принять, а традиции гордости и стойкости сиу сделали его привлекательным для орков-тинейджеров. Предполагается, что член Акичиты защитит племя (или соседей) от всех угроз и отдаст свою жизнь ради спасения женщин и детей. Также ожидается, что братья будут проверять друг-друга на силу и подталкивать к совершенствованию личных возможностей. Воин Акичиты должен проявлять храбрость и силу, одним из примеров является подсчёт ку. Последователи Акичиты часто соперничают друг с другом за боевые почести, например, право первым пойти в бой, соперничают за победу над самым опасным врагом, возвращаются с трофеями своих побед и высоко ценят свою честь. Чтящий Акичиту, не только воин, он ещё и защитник, блюститель порядка и учитель своих близких всему что знает сам, так что его сила может быть разделена между всеми.

- «Ку» — прикосновение к врагу голой рукой или специальной палочкой, показывающее, что ты достаточно храбр, чтобы рисковать жизнью, достаточно быстр чтобы выжить, и силён, чтобы исхитриться убить того, кого коснулся, как будто бы в этом не было вызова. Они относятся к этому чрезвычайно серьёзно.
- Stone
- Серьёзно или нет, но это глупо. Если ты подошёл достаточно близко чтобы подрезать парня — режь!
- Kane

- Следующие кодексу Акичиты также собирают перья. Твои братья определят, когда ты заработаешь перо, обычно за вступление первым в бой, за подсчёт ку и иные заметные деяния. Если тебе удастся заработать десять — получишь право носить их на голове. Подойдёшь к одному из этих парней с перьями в волосах и он, вероятно, потребует рассказать, как ты их заработал и разорвёт, если узнает, что это лишь украшение. На работе возникает масса проблем с гордостью.
- Hard Exit

ДРУГАЯ СТОРОНА МОНЕТЫ

Думал, только у воров есть честь? Умоляю. Несмотря на то, что живущие в тени считают себя образами хорошего поведения и достойнейшими обитателями шарика, правда состоит в том, что мегакорпы и люди, живущие под ярким светом, также живут по своим кодексам чести. Более того, временами они даже готовы ради убеждений лишиться кучи нюйен. Временами.

БУСИДО 2.0

Ограничения: Всегда следовать указания начальства независимо от личной цены.

Как уже отмечалось ранее, возрождение Бусидо охватило корпоративный мир и привело к принятию целым поколением корпоративных сотрудников кодекса Бусидо. Большая часть этих нео-самураев является руководителями, которые, скорее всего, никогда в жизни не держали оружия, но их статус лордов корпоративно-феодальной империи даёт власть над множеством вассалов. Награждение опытных безопасников и солдат самурайским статусом поднимает их до низшей ступени корпоративной аристократии — всё ещё ниже господ, но выше простых рабочих. Именно этот класс прочнее всех держится за новое Бусидо, ожидая, что в конечном итоге преданность будет вознаграждена повышениями и властью. Они следуют Пути Самурая, но вместо концентрации на Мейо, чести, они сосредотачиваются на Чуги, верности, почитая её величайшей добродетелью.

Такие корпоративные самураи подчиняются любому приказу свыше, независимо от степени позора или бесчестья. Никто не может посягнуть на его честь, и, если самураю прикажут выбросить собеседника в окно, зарубить брата или фальсифицировать записи ради подставы лучшего друга, корпоративный самурай или повинуется, или разрезает себе живот совершая благородный побег.

- По правде говоря, таких командиров меньшинство. У живых людей есть предел верности и, хоть и со стыдом, по-настоящему ужасные приказы отвергаются. Ослушники обычно принимают любые наложенные господином наказания: от простого порицания и унижения, до жертвоприношения, демонстрирующего раскаяние, лишения ранга, ГРЕха или даже места в корпорации. Небольшое количество выходит на улицы и становится уличным самураем, ронином, который более не может служить господину. Совершение же сеппуку, древнего ритуала суицида, на деле происходит довольно редко, но временами случается, в таком случае самурая прославляют и распространяют через медиа, что многих заставляет считать это нормой.
- Baka Dabora
- Последний реально крупный исполнитель разрезавший живот — Сурин Сутачи. С тех пор прошло больше пяти лет, но его смерть по-прежнему появляется в тидео- и сим- трагедиях. Самурайская драма всегда заканчивается смертью и слезами.
- Puck
- Гламуризация многих доведёт до суицида. Детки, самоубийство, это глупо. С другой стороны ничего нет.
- Butch

ОПЯТЬ ОБЛАЖАЛСЯ?

Если игровой персонаж нарушает свой Кодекс Чести всякий раз, когда он становится проблемой, полагая, что потея одного очка Кармы не является большой проблемой, МИ может свободно выставить любой штраф. Второе нарушение может сжечь одно очко Грани пока не исправлено, а третье может стоить ПИ всей Грани до конца приключения (или уменьшить награду Кармой за эту миссию до нуля).

Хотя правило трёх ошибок в чистом виде не всегда является правильным решением, МИ, считающий, что игрок не отыгрывает Кодекс Чести полноценным образом, способен вполне легитимно запретить тратить Карму на иные цели нежели антипокупку качества — в конце концов, если игрок не собирается ему следовать, то и не должен получать за него очки.

ПРАВИЛА БЕЛОЙ ШЛЯПЫ

Ограничения: Не пользоваться преимуществами над законопослушными пользователями Матрицы. Не использовать смертельный код против дружественных декеров.

Их репутацию порочили больше восьмидесяти лет, но на деле их задача — защищать и латать Матрицу, защищать гражданских в цифровых джунглях. Они выслеживают похитителей личных данных, строят стены против цифровых пиратов и, временами, наводят пативэны на хакеров. Лучших из них однажды могут вознести в БОГа. Мировая валюта цифровая и если нюйене нельзя доверять, то глобальная экономика стопорится до критической остановки. Но не думайте, что они безобидные мальчишки — на текущий день они одни из лучших мировых хакеров. Только так можно оставаться на шаг впереди противников, создавать методы лечения вирусов, экстракторы вредоносного кода и брандмауэры против монстров. Они практикуют проникновение и взлом друг на друге, пытаясь одолеть защиту собственной корпорации, чтобы опередить грязных декеров и создать для них ловушки, предпринять всё возможное для защиты корпорации-матери и её уязвимых детей. Они видят с себе хороших парней, ночных сторожей, держащих темноту в страхе. Всегда помните, что они не хотят причинить вам боль; они просто охраняют своих людей. Держитесь подальше и всё будет в хорошо, но влезете в их дела и станете их добычей.

- Между прочим, большая часть работает ради вашего же блага. Они вытаскивают талантливых декеров из пустошей, учат их, дают им хорошее место в жизни, друзей и солидную зарплату, за, в сущности, небольшую подчинённую роль.
- Glitch

- Ну если под подчинённой ролью понимать полную потерю свободы. К моей ноге никогда не прикуют ядро!
- Slamm-0!

- Представь себе обычного продажного копа. Так вот эти ребята на него очень похожи, только они фанатики. Злодей перестанет тебя доставать, когда ты ему наскучишь, а у желающего поставить тебя на путь добродетели, есть моральная обязанность зудеть над тобой пока не покаешься.
- Bull

- И несмотря на всё это, с ними можно найти общий язык. Они распространяют данные о последних вирусах и помогают, когда одичавший ИИ начинает жевать людей. По сути, если вы меньшая угроза, они готовы помочь.
- Pistons

ПРАВИЛА ХОРОШЕГО КОПА

Ограничения: Служить закону без страха, выгоды или дискриминации. Защищать нуждающихся в защите и, при необходимости, отдать жизнь на службе. Вести себя достойно и не стыдиться своей работы.

Подобно многим другим кодексам чести концепция «Служить и защищать» встречается в каждой культуре, где сильный защищает слабого. Когда дело доходит до копов, старое соотношение 10-10-80 следует понимать так: десять процентов — продажные, десять процентов — честные, а остальные 80 стараются быть честными, но не могут удержать рук от грязи. Вот на вторые десять процентов можно положиться; они тонкая синяя линия, защищающая гражданских от всякого рода бандитов. Сейчас большинство копов работает в частных компаниях, потребности которых превалируют над нуждами населения, но даже там можно найти тех, кому важнее правосудие. Если найдёте копа который сдаст своих коллег за преступления, от уничтожения улик и полицейской жестокости, до продажи оружия и ЛОЖных записей настоящих убийств, то можете ему доверять. Большинство из них никогда не получат красивые погоны, ведь наверху их честность ещё более выделяется, зато некоторые из них готовы обратиться к теням за небольшой помощью со стороны.

- Обычный полицейский прикрывает собратьев независимо от их вины или невиновности. Как на войне — пока вы регулярно сталкиваетесь со смертью, связи с коллегами крайне крепки. Одни из немногих кто сдаст сослуживца, если тот действительно виновен — «хороший коп». Это делает его изгоем в своём участке и первым кандидатом на перевод или передачу.
- Kay St. Irregular

- Не пересказать как я скучают по полицейскому департаменту Сиэтла.
- Bull

- Сейчас присматривают к молодой леди из Странствующего Рыцаря, которую надеюсь протащить на Джекпоинт на испытательный срок.
- Glitch

- Я не уверена, что это хорошая идея.
- Netcat

- Без обид кошка, но это не тебе решать, а трём адмінам.
- Glitch

- Чем вам не нравятся «Три графа»? Я уже футболки сделал!
- Slamm-0!

КОДЕКС ГЕРМЕТИСТОВ

Ограничения: Никогда не уничтожать информацию, особенно магические знания. Всегда говорить правду и разоблачать ложь. Получать редкие вещи в целости, а не уничтожать неизвестное.

Изучение ради самого знания, поиск абсолютной Истины, вера в то, что совершенство достижимо — вот что движет сторонниками кодекса герметистов. Герметисты понимают, что Вещь, будь она песней, кушаньем или заклинанием, может быть усовершенствована, и только после нахождения совершенной формы дальнейшее развитие невозможно. В былые времена это было связано с религией и охотой за доказательствами существования Бога, но возвращение в мир магии несколько сменило приоритеты. Тремя столпами герметической мысли стали алхимия, изучающая материю, астрономия, изучающая звёзды, и

тауматургия, изучающая магические силы. В основе этих исследований лежит постулат, что может быть найдена универсальная истина. Обратите внимание: не все последователи герметического кодекса являются магами, и не все герметические маги следуют этому кодексу! Названия схожи, но философия универсальной истины куда глубже простого «Я могу делать магию. У меня есть книга заклинаний? Отпадно!», которого вполне достаточно многим герметистам. Ведущие последователи этого учения находятся на переднем крае магических исследований и ведут за собой всех остальных.

- <храп>
- Frosty

- Удивительный кроссовер получился у декеров белых шляп и герметических магов. Оба имеют логическое, рационально мышление, которое занято поиском и передачей знаний. Герметисты, как правило, менее склонны делиться пока не будут полностью уверены, но обе группы неукротимо любопытны.
- Axis Mundi

- Некоторые секреты не стоит изучать, некоторые опечатанные двери не следует открывать. Герметисты вмешиваются в то, чего не понимают. Прислушайтесь к духам! Пусть их мудрость направит вас.
- Man-of-Many-Names

- Большая часть заканчивает свою жизнь на корпоративной стороне. Как уже отмечалось, хороший маг имеет твёрдую зарплату, отличное жильё и любое количество исследовательских проектов за небольшую плату в виде свободы, но есть несколько уличных магов, считающих иначе. Они не распространены, но существуют.
- Cosmo

Shane
06

СПЕЦИИ ЖИЗНИ БЕГУЩИХ

Через некоторое время бег против корпорации А для корпорации Б может здорово приесться. Есть ли в глубоких безысходных тенях Шестого Мира иная работа? А то, вот прям внизу. В этой главе нет полностью детализированных приключений, но зато полно пищи для ума и топлива для воображения.

ХАЛТУРКИ

Мегакорпорации могут отдавать дела такого рода на аутсорс бегущим, но куда чаще этим занимаются небольшие фирмы, которые не имеют благословенной экстерриториальности своих старших братьев, но всё ещё нуждаются в доступе к важнейшим ресурсам. Позже мы поговорим об особенностях некоторых таких групп и компаний, а пока сосредоточимся на грязных делах, которые они могут захотеть сделать за полцены.

Промысел

Когда некие ресурсы нужны ААА, обычно они могут просто приобрести собственность, где бы она не находилась, использовать свою экстерриториальность и очистить землю от всего ненужного. Но когда аналогичное требуется меньшим корпам, независимым или преступным организациям, им необходимо искать другие пути. Иногда эти пути ведут на корпоративные территории и вам перестоит типичный забег «стырить и свалить», но в иных случаях нужное находиться не в лаборатории, и команда должна отправится в тёмные уголки Шестого Мира.

РЕАГЕНТЫ

Не все магические реагенты созданы равными. Самые чистые, самые мощные мистические усилители можно найти в самых магических местах мира. Эти регионы не защитить лазерными решётками и толпами бронированных охранников, но жизнь вам это не упростит. Реагенты, а также компоненты для них, редко встречаются в городах. Команды бегущих могут нанять для сбора реагентов или их компонентов, охраны сборщиков или, напротив, сидеть на точке сбора и охранять её от конкурентов.

Противники там также нестандартные. Первым врагом оторванного от разрастания бегущего, является его собственная параноидальная натура. Кроме того, копытить по зелёнке в полной броне утомительно. Несколько проверок Усталости (стр. 182 SR5) с модификаторами от брони быстро переоденут бегущих в что полегче. Ночь без сна (стр. 182 SR5) также не пройдёт без последствий, особенно в той же броне. Когда дойдёт до противников, они тоже будут нестандартными. Вероятно, что некоторые паратвари и духи уже распробовали аромат местного моджо и научились извлекать пользу из счётчика аспектного фона (стр. 31 *Street Grimoire*) или положительного модификатора Скрытности. Кроме того, не стоит забывать о других группах, заинтересованных в цели вашего визита. Эти группы могут использовать разного рода снайперов и иные тактики, призванные загнать бегущих в глухую оборону, тем самым развязав себе руки.

ПАРАЖИВОТНЫЕ

Следующая ступень добывания реагентов. Собственно, многие параживотные являются источником реагентов. Такие цели не сидят на месте, ожидая прибытия заинтересованных лиц, у многих также есть интересные силы для самозащиты. Также опасны условия окружающей среды и усталость. Помимо этого, не забывайте, что шансы двух групп, охотящихся за одним существом довольно призрачны, если это не весьма специфическая тварь. Обязательно учитывайте других тварей, могущих обитать в интересующем районе, а также обычных тварей, которые могут счесть посторонних на своей территории угрозой для себя или своего молодняка. Впрочем, зачастую самой большой трудностью в поимке паратварей являются проблемы с захватом твари живьём и сложности с удержанием этих созданий в состоянии умиротворения, не убивая их и не возвращая в родную среду, а также доставка их нанимателю не пролюбив другим охотникам, пограничникам, го-бандам, алчным контрабандистам, голодным тварям и прочим порождения мастерских фантазий.

ДУХИ

Хотя паратварей можно найти в любой местности, духов можно найти попросту везде. Большая часть обычных духов, которыми командуют обычные призыватели, не являются целью бегущих. Нас интересуют свободные духи (стр. 202 *Street Grimoire)*, токсичные духи (стр. 87 *Street Grimoire)*, кровавые духи (стр. 91 *Street Grimoire*), теневые духи (стр. 91 Street Grimoire), духи-насекомые (стр. 93 *Street Grimoire*) и шедим (стр. 93 *Street Grimoire*). Духи двух последних типов могут находиться в физической оболочке, прочие ею не ограничены. Захват порождений чистой маны требует специальных умений и предосторожностей, кроме того, духи ни разу не счастливы оказаться в ловушке физического мира.

Охота за духами может завести бегущих в очень странные места и к встрече с очень странными противниками. Помимо этого, способность большинства духов менять внешность на своё усмотрение ещё более усложняет дело. Во время поиска духов бегущие могут оказаться в самых интересных местах: в Чикагской Локализованнай Зоне, где могут быть жуки, прокравшиеся мимо Огнеборцев Ареса, Мохаве привлекает интенсивностью духовной активности; в Ацтлане из обсидиановой скалы идёт кровь, а любой токсичный домен хранит чуток ценностей.

ПЕРЕПАКОВАННЫЕ

В отличии от ранее упомянутых угроз, природа когнитивного фрагментационного расстройства (КФР) сугубо техническая и никак не связана с магией. Оно крайне заразно и может полностью изменить кампанию под себя (правила использования перепакованых в игре находятся на странице 196 *Stolen Souls)*. Что делает эти охоты интересными и необычными, так это контакты, которые могут стать работодателями. Фиксеры, бегущие, бандиты и даже, временами, корпоративные джонсоны имеют друзей, и когда они пропадают, требуется помощь. Одним из ранних симптомов является иррациональное поведение, и оно способно поднять дыбом все волосы бегущего. Паранойя, обостряющаяся полнейшим отсутствием подтверждённого лечения, должна сделать интересным даже обычное корпоративное «стырить и свалить». Помимо этого, работа или халтура такого рода переводят кампанию на более личный уровень. Такие миссии ставят под сомнение мораль и стандарты персонажей, поскольку на одной чаше весов оказывается собственное заражение, а на другой — заражение окружающих.

ИНФИЦИРОВАННЫЕ

Раз уж разговор зашёл о болячках, есть зверь и пострашнее КФР, имя ему вирус вампиризма человека-метачеловека. Разнообразные варианты ВВЧМЧ уже угрожали матечеловечеству вампирами (стр. 169), гулями (стр. 172) и мананангал (стр. 100, *Street Grimoire*), но благодаря этой книге у вас есть возможность близко познакомиться с бандерснэчами (стр. 168), луп-гару (стр. 173), вендиго (стр. 170), а также заразить персонажей игроков ВВЧМЧ (стр. 166)! Правда увлекательно? Идея заражения может быть страшной, но страх потерять любимого человека, быть может, ещё страшнее. Так что бегущие могут поучаствовать в личных делах своих контактов и нанимателей.

УДИВИТЕЛЬНЫЕ МЕСТА

Противником бегущих может быть не только природа цели, но и само место проведения операции. И неважно, является ли место враждебным по своей природе, например, глубины океана или пустота космоса, или трудности связаны с отсутствием у бегущего специфического опыта, как в случае фовей или астральных планов, оно вполне способно убить не менее надёжно, нежели прилетевший в глаз кусочек свинца.

ОКЕАНИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

Парадоксальным образом в морях, океанах и озёрах, покрывающих большую часть планеты, есть места для множества теней. Мегакорпорации часто пользуются естественной защитой, даваемой удалённостью и хорошим обзором. Работа может происходить на кораблях, исследовательских или добывающих станциях, подводных пещерах, старых базах подводных лодок, самих подводных лодках, глубоководных лабораториях или поселениях, руинах древних цивилизаций и иных местах пришедших вам в голову. Приятной особенностью океанов является постоянная изменчивость, так что всё может исчезнуть и появиться где угодно.

Для бегущих такие места обеспечивают ряд затруднений, в обычных ситуациях очень редких. Даже зная о подводном поселении найти его не так легко. Да, у команды могут быть GPS-координаты, но они не более чем точка на карте, добраться до которой не так просто. По дороге пройти легко, во всяком случае для большинства бегущих, но навигация в открытом море — игра на процентах, по правде говоря на десятых и сотых долях процента. Небольшие ошибки изменят ваш курс, который направит вас всё дальше и дальше от цели, так что бегущие в море всегда должны быть начеку.

Как только команда добралась до места, пора перейти к цели, которая обычно лежит глубже чем достигает солнечный свет. Подводные течения могут существенно сбить с курса, так что к тому времени как бегущие доберутся до дна они могут оказаться в километрах от намеченной цели, причём без связи, её глушит толща воды. Если им повезло, следующим препятствием становится незаметность. Бегущие могут пришвартоваться и проникнуть внутрь, но на больших глубинах каждая ошибка становиться большой. Относительно стыковки и проникновения трудность в ограниченном количестве шлюзов и в малом количестве людей и машин, так что вопрос «Как попасть внутрь и не попасться?» становится очень сложным и актуальным.

Внутри же их поджидают сложности с протоколами шлюза, чтобы не погубить себя и всю станцию, а также с охраной и персоналом, знающими местность много лучше. Кнопки, ручки, клапаны, переключатели и рубильники с потрёпанными предупреждениями не менее смертоносны, чем охрана. Полное отсутствие контактов, беспроводной связи и прочих ресурсов оставит бегущих наедине с трудностями.

Несколько примеров можно найти на странице XXX *Run & Gun*, но они лишь капля в море обширных вод Земли. Правила на проблемы в глубинах можно найти в главе «**Остаться в живых**», *Run & Gun* (стр. XXX).

КОСМИЧЕСКИЙ БЕГ

Те же проблемы, те же возможности. Сложная транспортировка, хорошая видимость и защита удалённости; в удалении от земной атмосферы всё перерастает в крайность. Shadowrun никогда не предназначался для игры в космосе, но побочный квест или забавный разовый бег, создающий сцену для последующей кампании, могут стать глотком свежего воздуха после унылых корпоративных разборок. Персонажи игроков могут быть кротами или шпионами, пытающимися вытащить с космической станции важную информацию для своих хозяев. Или они могут быть командой инфильтраторов, полагающих, что действуют под прикрытием, но на самом деле давно разоблачённых и готовых к захвату. Несмотря на то, что классическая тема игры в космосе — изоляция персонажей, она вовсе не обязательна. Персонажи могут не быть в ловушке и к ним может не лететь гигантский астероид, вместо этого они могут быть частью истории объекта. Это неплохая возможность познакомить игроков с КФР, который превратил Марс или одно из космических поселений (см. стр. XXX *Run & Gun*) в убежище и питательную среду для перепакованных.

ФОВЕИ

Проведение целого бега внутри мобильной магической пустоты, известной как фовея (стр. XXX, *Street Grimoire*), не является хорошей идеей, но добавление порождаемых ею проблем может украсить любой бег. Что произойдёт, если боевой маг не сможет пролевитировать над каждой проблемой, а физический адепт сядет в лужу, иногда в прямом смысле? Такие области отлично подходят для отрыва игроков от рутинных подходов или привлечения внимания к зависящим от технологии персонажам, особенно, если они чувствуют себя приниженными заклинателями, призывателями и магическими ниндзя.

Большинство фовей стабильны, а некоторые даже ограждены предупредительными знаками, отгоняющими магов, сама по себе магия не столь изучена как рекламируют. Магически феномены способны проявиться где угодно и по любой причине, а иногда и без оной. Временами причина погребена в толще истории, так в Шестом Мире могут проявляться отзвуки былой эры магии, зовущиеся алчерами (стр. XXX, *Street Grimore*).

АСТРАЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Странствия по астралу можно использовать как для смены ритма обычной кампании, так и как основной режим игры. Что это значит? Ну, в качестве мастера игры, вы можете отправлять в астральные приключения магов, которые ищут духов-наставников, выискивают истинные имена духов, проходят инициации или занимаются иными магическими штуками. Такие передышки захватывают и добавляют аромата исследования клёвых и интересных метапланов, но, когда нужно радикально изменить ситуацию и вывести группу из бешеного вращения, метапланы могут дать намного больше отдачи.

Одно из лучших качеств метапланов — в них нет абсолюта. Ещё один плюс: метапланы бесчисленны и бесконечно разнообразны. И ещё один, полное и совершенное пренебрежение «реальностью», которое может существовать в различных метапланах.

Для смены темпа мастер игры может создать задание, которое потребует помощи мощного духа, для, например, открытия астральных врат (стр. XXX, *Street Grimoire*) для команды (для чего может потребоваться поход на метапланы за истинным именем потребного духа). Проецирование на незнакомый метаплан или даже вмешательство Обитателя Порога даст истории массу возможностей развития. Если игроки хотят попробовать другой сеттинг, пожалуйста, дайте им возможность действовать в научной фантастике, вестерне, пост-апокалипсисе, космической опере, фэнтези, ужастике или в любом другом мыслимом или немыслимом окружении. Это может потребовать дополнительных усилий от МИ, но в метапланах возможно всё, а персонажам явно придётся провести переоценку реальности.

Ещё один интересный поворот — помните, что отсутствие в метапланах абсолютов относится и к смерти. Иногда смерть в метаплане означает и смерть в реальности, иногда, высылку из плана домой или в другой метаплан (быть может, в ад), временами, отбрасывание к точке перезапуска, как в видеоигре, а в других, не более чем пробуждение ото сна. Этим правилам даже не требуется быть одинаковыми для всех персонажей, да и поменяться они могут в любой момент. Используйте эту неопределённость для поддержания игроков в тонусе и создать запоминающуюся историю, но будьте осторожны чтобы случайная природа метапланов не заслоняла

персонажей и не разочаровывала игроков. Играйте честно, но не забывайте создавать сложности персонажам.

Ах, да, вот ещё два небольших факта о метапланах. Во-первых, из них нет стандартного выхода. Так что поиск дороги обратно может стать отдельным приключением. Во-вторых, время на метапланах может быть искажено. Оно может идти быстрее или медленнее, этот эффект может сделать относительно плавный переход между редакциями игры или позволить МИ продолжать игру, пока группа ждёт определённого канонического события. Метапланы — бесконечно обширная игровая площадка мастера игры.

НЕСТАНДАРТНЫЕ ПОДОЗРЕВАЕМЫЕ

Интересные места посмотрели, а как насчёт интересных людей, пардон, металюдей? Неигровые персонажи не просто головорезы, козлы, фиксеры и прочие ходячие штампы. Даник Грон, орк работающий на банду, вырастившую его после смерти родителей, но не знающий, что именно эта банда убила их. Шелли Рэд, намеревающаяся одурачить сразу три уличные банды, просто потому что может. Одержимая Атлантидой эльфийка Лилибет Кэссиди, убеждённая, что критически важный для её исследований артефакт находится в хранилище банка Усин. Все эти люди, как и многие другие, имеют свои истории, которые способны перетащить историю из рутинного извлечения и личные проблемы контактов.

МАМЫ И ПАПЫ

Так зовутся мелкие магазины и угнетённые обитатели мира. В антиутопии Shadowrun они существуют на периферии мира, например, в пустошах и трущобах разрастаний. Также это люди и группы, которые будут расплачиваться с бегущими услугами или бартером, поскольку нужных денег у них попросту нет. Некоторые «работы» даже делаются бесплатно, по личным, профессиональным, этическим или моральным причинам. Такая «благотворительность» может быть интересна как передышка в кампании или короткие врезки о повседневной жизни игровых персонажей. Уникальные навыки бегущих привлекают много внимания, потому независимо от значения Общественной Осведомлённости, Уважение Улиц выделяет их над толпой.

Работая на соседей, бегущие работают на своей территории, что требует меньше времени, но потенциально не менее интересно. Это могут быть переговоры с местной бандой по поводу крыши местного магазина, вышвыривание из здания дилера ЛЖИ, выселение беспокойных скваттеров, разбирательства с Пробуждёнными и паранормальными угрозами, помощь в охране магазина и множество иных бытовых задач.

Кроме того, регулярно пропадают люди. Причин этому бесчисленное множество, не все из них омерзительны, но и таких немало.

Чуть более мягкий вариант — дети (и временами незрелые взрослые) постоянно убегают из дома. Иногда причиной этого является домашнее насилие, иногда любовь, иногда психологическая несбалансированность металюдей. Все эти причины могут довести бегущего до сравнительно спокойной погони, которая всегда оканчивается неким решением, которое не всегда проверяет профессиональность бегущего, куда чаще нужна простая человечность.

Большой и страшный апгрейд предыдущего варианта — когнитивное фрагментационное расстройство (КФР). Оно может заставить любого внезапно исчезнуть без каких-либо подсказок, за исключением недолгого нерационального поведения. После чего вновь созданный перепакованный способен активно прятаться. Объединив это со способностями перепакованных (стр. XXX, *Stolen Souls*) и риском заражения ПИ, получишь внезапный переход от простой услуги другу к схватке, не менее опасной чем бег против мегакорпы.

Кстати, о мегакорпах, именно там могут всплыть пропавшие. Быть может, рекрутёр заметил талантливого ребёнка и не пожелал тащить в корпу его семью. Или для нелегальной операции требуются объекты конкретного возраста и пола. Корпа способна создать прикрытие или вовсе сфальсифицировать смерть. Такие задания часто заставляют бегущих выйти за приемлемые границы риска, а оплата таких дружеских услуг редко на высоте, так что могут помочь сделать интересные истории о том, насколько далеко персонажи могут зайти ради друга.

Другим, не менее смертоносным, источником пропаж может стать классика *Shadowrun*, впервые появившаяся в приключении *Missing Blood* ещё первой редакции. О да, духи-несекомые. Более подробно описанные в *Street Grimoire* (стр. XXX), они десятилетиями вызывали исчезновение людей. Искать похищенного мегакорпорацией может быть тяжело, но следовать за захваченными духами-насекомыми часто ещё хуже, как физически, так и психически. Такого рода истории могут стать из детектива ужастиком за одну сцену. И снова, такие истории создают для персонажей большой моральный, этический и эмоциональный вопрос: продолжать ли поиск, когда дело почти безнадёжное и самоубийственное?

МАГИЧЕСКИЕ ОБЩЕСТВА

Очень интересными работодателями и поставщиками интересных заданий является пёстрое магическое население Шестого Мира. Размеры их организаций варьируются от мелких частных лавочек и Объединённой Ассоциации Талисмонгеров (стр. XXX, *Street Grimoire*); местного ответвления Ложи Крашеной Лошади (стр. XXX, *Street Grimoire*) или Бродяг Метапланов (стр. XXX, *Street Grimoire*), и до Иллюминантов Нового Рассвета (стр. XXX, *Street Grimoire)*, да и о младших специализированных корпорациях вроде Манадайн и Фонда Атлантиды забывать не стоит. Источник работы, как правило, влияет на работу не меньше чем местоположение или цель.

При работе с группой, чьи члены не связаны одним миром или набором планарных законов, личное взаимодействие может быть очень своеобразным. Пробуждённый джонсон может осуждать активные заклинания в своём присутствии. Он может ставить странные условия, вроде «В храм не попадёт бегущий с грязной душой» или «На артефакт не должна попадать кровь», которые могут дать игрокам пищу для размышлений или усложнять работу. Такие условия дадут интересные возможности в случае нарушения. Возможно, всё это лишь байки, или запрещённые действия пробудят охранных духов (XXX, *Street Grimoire*), активируют мощное заклинание или попросту заблокируют вход \выход.

Наниматели также могут добавить бегу вкус и разнообразие. Вместо стандартного, упакованного в пиджак и галстук джонсона, вас может нанять Эрихом, одетый в штаны для гольфа, фланелевую рубашку и резиновые сапоги. Наниматели могут быть эклектичны во вкусах или использовать эзотерические языковые обороты — такова прославленная эксцентричность Пробуждённых. Кроме того, большое влияние оказывает магическая традиция джонсона. Так герметист может назначить встречу в музее, шаман в парке, а последователь исламской традиции может вызвать бегущих в местную мечеть. Все эти места обеспечат интересный фон и окружение, которые изменят ситуацию и разнообразят работу бегущих.

Наниматели такого рода также склонны посылать бегущих в странные места и за странными вещами. Будь то поездка в Мохаве за песком из Долины Смерти, путешествие в Якутию с посланием для духа близ Тунгуски, или блуждание по Ацтлану в поисках священного куайитля; эти беги могут привести персонажей в любое место Шестого Мира. Даже более того, против персонажей выйдут самые разные противники, от паранормальных тварей, до обитателей Пробуждённых джунглей, и от плотоядных растений, до тайных баз корпораций. МИ может резко захлопнуть ловушку, когда бегущие планируют поход вглубь Амазонки, и попадают в громадный бетонный бункер, где ведутся чрезвычайно опасные эксперименты.

Неочевидной проблемой таких бегов является плохая защита данных. Если магическая группа не является по совместительству тайной (XXX, *Street Grimoire*), то охрана в ней менее тщательна, чем в корпорации, следовательно, утечки информации более вероятны. Таким образом более вероятно появление конкурентов, которые могут оказаться кем угодно, от уличной банды или других бегущих, до заскучавших охранников, давно не получавших прибавки за мокруху.

ПРАВИТЕЛЬСТВА

Хоть и не столь влиятельные как раньше, правительства всё ещё подкидывают работу бегущим в тени. Карьеры будут сделаны, информация украдена, а оборонные контракты распределены между Большой Десяткой на, само собой разумеется, честных условиях. Для бегущих правительственные беги позволяют посещать самые разные места и причащаться непередаваемыми ароматами взаимодействия с правительственными чиновниками. Шантаж довольно распространён и часто требует от бегущих посещать изысканные курорты, шляться вокруг шикарных отелей или исследовать уединённые местечки, вроде охотничьих домиков или шале. Политическая диверсия может потребовать срыва или некорректного проведения митинга, выявления следов преступлений или изменения результатов голосования посредством Матрицы, магии или мышц. И все эти забавы могут быть самого разного масштаба, от местных голосований, до выборов князя или президента. Всегда есть желающий политической власти и готовый за неё заплатить.

В контролируемой корпорациями Шестом Мире правительствам для выживания требуются корпоративные покровители. Оборонные контракты, поставки продовольствия, обслуживание инфраструктуры и десятки других сделок привязывают правительства к корпорациям как марионеток к ваге. Правительства продают права на матричную инфраструктуру НеоНЭТ, на деньги которой покупают оружие и танки у Ареса, заключают контракт на строительство автомагистралей с Сейдер-Крупп на деньги Ренраку, за которые предоставляют ей право установки ГридГайда по всей стране. А ведь это говорилось про «сильные» правительства, вроде СКАШ, КАШ, Англии или Франции. Слабые страны просто продают себя по максимальной цене и становятся рассадником корпоративного шпионажа и предательства. В заключение, правительства дают возможность бежать как для корпораций, но совершенно иным колоритом и в экзотических локациях.

ОРГАНИЗОВАННАЯ ПРЕСТУПНОСТЬ

Если и есть честь у воров, то она ограничена ворами в тенях, поскольку никакие другие преступники не доверяют своим коллегам. Несмотря на наличие отдельных исключений, например, ультраконсервативной Якудзы, отношения между преступными организациями обычно беспощадны. Зато работа на них — приятное разнообразие среди корпоративных бегов. Также работа на Синдикат Организованной Преступности (СОП) привносит в вашу игру несколько особенных вариантов, особенно касающихся нанимателей.

Работа на корпорации хорошо описана, но задания СОП обычно совсем иные. СОП не имеет такого финансирования и часто предлагает оплату бартером (см. система Помощи, стр. 423, ОКП SR5). Да, деньги являются сильным аргументом, но многозначная природа помощи может быть весьма соблазнительной, дающей много работы, крутых игрушек и дополнительных плюшек, вроде спокойного ночного сна, который возможен если местная банда должна тебе пару услуг. Такие беги, как правило, не имеют очевидного результата, или могут являться одним ходом важной шахматной партии. Местная мафия, нанимающая бегущих для повреждения нескольких труб в местном офисе Ареса, может желать отвлечь обитателей офиса, передать сообщение, саботировать работу по некоему вопросу или создать проблему другой СОП или корпе. Другой сложностью может стать то, что СОП нередко работает против других мегакорп. Синдикат может договориться с местными гуми о найме нескольких бегущих против другой мегакорпы и остаться в стороне.

Далее, есть проблема работы на один СОП против другого. Случается такое постоянно, ведь каждый СОП пытается расширить своё влияние и территорию. А бегущие являются отличным вариантом, когда одной группе нужно прогреть трассу перед большим заездом. Работа такого рода может быть прибыльной и постоянной, тем она и привлекательна. Но жизнь не только вино и розы, а члены СОП не просто бизнесмены и склонны воспринимать ситуацию близко к сердцу. Очень может статься, что результаты работы вызовут у заказчика эмоциональную реакцию и иррациональное поведение. В то время как мегакорпорация является громадной бесчувственной сволочью, смотрящей на успехи и неудачу через призму прибыли и убытков, консильери может принять похищение своей дочери очень близко к сердцу, а ведь у неё есть ещё брат, мать, друг и тайный поклонник, так что бегущих ожидает проблема. Для бегущего рядом с СОП одна работа может вылиться в целый водопад, но не воды, а проблем.

Итак, что может быть хуже и создать больше личных проблем чем бег между двумя преступными синдикатами? Работать на один из них. Подумайте о Игори Ацу, пытающегося ослабить Михаэле Хигори, консильери Морелли, старающегося избавиться от внутренних конкурентов своего дона, или Грегоре Вириленко, очищающего себе путь к вершине, — каждый из этих троих способен дать задание сулящее бегущим, помимо денег, массу неприятностей. Почти наверняка такие работы станут намного более личными, чем хотелось бы корпоративным бегущим, при выборе стороны почти неизбежны угрозы и запугивания. Такие работы предполагают более ориентированные на персонажей варианты, а их последствия выходят далеко за рамки профессионального. Войдите в доверие к семье Морелли и можете попрощаться с контактами и заказами от их соперников, а то и станете целью новых бегов.

Ещё одним сильным противником при работе на СОП является правительство. Сейчас они не такие монолитные тяжеловесы как раньше, но статус агрессивных аутсайдеров может сделать интересной работу как на них, так и против. У СОП может быть множество дел с правительством: законные операции, отмывка денег или контракты, которыми побрезговали мегакорпы. Эти работы хороши для новичков в тени. Правительственные объекты не так хорошо защищены, как корпоративные исследовательские лаборатории, а государственные служащие являются частью довольно большой машины не считающей их за личности. Даже если в отдельных случаях это не так, у государственных организаций обычно нет средств для нанесения существенного ущерба бегущему или его карьере. Такие работы бывают самими разными. Правительственные учреждения и дата-центры хранят оригинальные планы множества зданий, схемы устройства инфраструктуры, данные городского планирования, материалы для шантажа

самоуверенных владельцев служебных коммлинков и много другое. В этой среде множество возможностей, ограниченных только целями СОП.

Ещё одно важное для добавления колорита и разнообразия в игру соображение: природа самой организации. Работа на мафию существенно отличается от бегов для Якудзы, тирады, Колец Сеульпы или Воров. Кроме того, существуют многочисленные и разнообразные уличные банды, каждая из которых характерна собственным безумным колоритом. Кроме того, крупные организации, перечисленные ранее, имеют секты, семьи, гуми и прочие ответвления также не являющиеся стандартными. Для Жёлтого Лотоса провал, лишь причина не нанимать эту команду новь, а 99 Цветков видят в нём признак неуважения, которое они не прощают. Все эти группы предлагают колорит и своеобразие, которые мастер игры волен использовать для показа Шестого Мира за пределами поп-культуры и понуждая бегущих выискивать информацию, а не покачиваться на стереотипах.

ТАЙНЫЕ ОБЩЕСТВА

Есть ли место работы лучше, после брендированной кувалды мегакорпорации, чем подпольная организация готовая убить любого, кто скажет о ней хоть слово без разрешения? Чёрная Ложа, Общество Алеф, Клуб Масок и множество иных кандидатов. У них есть множество работ, от простой мокрухи, до вычисления и устранения болтуна. Тайные общества Шестого Мира часто используют обитателей теней ради своих амбиций. Трио главных приоритетов для обитателей двойных теней: работа против другого тайного общества, операции по поддержанию своей секретности и удаление раковых образований из своих рядов.

Первый, и наиболее вероятный, тип работы бегущего за одно из тайных обществ будет бег против другого тайного или более публичного общества. Да, тайные общества могут работать против мегакорпораций и СОП, но они редко переходят дорогу столь сильным игрокам напрямую. Работа против других тайных обществ предлагает бегущим проверить свои навыки социальный инфильтрации или расследования, нужные даже для того, чтобы узнать, не преследуют ли они призрака. Некоторые из этих работ затащат бегущих куда глубже в тень, чем им бы хотелось и не стоит забывать о максиме: чем глубже тень, тем она опаснее. Но вот в чём ирония: чем темнее и смертоноснее тень, тем умнее и искуснее она делает своих обитателей, а это очень ценно. Постоянный страх смерти держит бегущих в тонусе.

Для мастера игры тайные общества особо ценны тем, что позволяют не сдерживать воображение. Секретные общества весьма часто меняются и написанное в книгах, особенно от лица героя, обычно неактуально, так что канон может чмокнуть МИ в дымоход. Ошеломляйте, сводите с ума и развлекайте игроков любым пригодным способом. Мир полон сумасшедших, а сумасшествие сбившихся в стаи растёт экспоненциально, потому не ограничивайте свою фантазию. Если под солнцем Шестого Мира приемлема и общедоступна Церковь Элвиса, представьте, что творится в темноте.

Какие группы действуют в тайне? Для ответа на этот вопрос требуются десятки бегущих, живых и мёртвых. Работы по устранению следователей или даже любопытных супругов могут проверить гибкость моральных ценностей персонажа. А если хакер команды становится слишком любопытным — следующую команду могут послать за вашей. Иногда для сохранения тайны общества требуются датастилы против новостников, полицейских корп, частных лиц и даже больших рыб.

Самое грязное из дел, для которых тайному обществу могут потребоваться бегущие, является и самым распространённым. Такие группы полны тёмных душ, но случайная искра света и сопутствующая вина способны породить раскол между обществом и его своенравным членом. А лучшая скрепа раскола — кровь. Для отвлечения расследования от членов общества и уменьшения риска разоблачения, лучше бегущих не найти. Такие задания часто дополняются множеством условий, как то, инсценировка бандитского нападения или самоубийства, или сваливания вины на другого человека, мистера Икс, который никак не связан со Стафер Снак. Ничто не проверяет моральные установки бегущего как убийство одного человека и подстава другого, совершенно невиновного. Бегущие могут взяться за работу, могут уйти или попробовать вывести на свет опасную и аморальную группу — такие решения делают игру особенно интересной.

ПЕРЕПАКОВАННЫЕ

Слыхал об этом? Держись за стул покрепче, ведь они раскачают твой теневой мир. Целиком эту грязную и тёмную историю можно узнать в *Storm Front, Stolen Souls*, и *Lockdown*. В целом ситуация сводится к технологическому вирусу, использующему наниты для записи ИИ личностей в разум жертвы при одновременном стирании оригинальной личности. Ещё короче: технология, ворующая тела. Многие игроки выглядят обычными, но другие не тем, кем кажутся, и даже выглядящие знакомо персонажи имеют совсем не те цели какие от них ожидаются, или вовсе не знают, что имеют ещё одну цель.

Начнём с вершины. Мегакорпорации заразились этим вирусом. Новая Матрицы возникла по многим причинам, одной из которых, правда негласной, является то, что вирус КФР вырвался на свободу и корпы допёрли, что свободная и открытая Матрица может привести к высочайшим темпам заражения по всему глобусу. А корпам это не нужно, им и без того хватало проблем с вирусом. Корпы занялись изучением заражённых, ради понимания что вообще происходит и как с этим бороться. Высокий риск заражения привёл к тому, что корпорации были счастливы вывести из дела своих оперативников и солдат, переложив проблемы на бегущих в тени. Так что задания на извлечение, завуалированные как пропавшие без вести высокоценные цели или всё что между ними, могут привести бегущих к контакту с одним из самых опасных вирусов двадцать первого века. Корпы могут позволить рискнуть инфицированием бегущих, но у них может отсутствовать глобальный взгляд на проблему. Если бегущий заражается, то может распространить КФР в тенях, где профилактика и медицинское обслуживание не встречаются на каждом шагу. Это может ещё более усугубить проблему. Опасная игра, но корпы умеют в неё играть, а умные бегущие вполне способны срубить надбавку за риск и защитить себя от следующих игроков.

Следующая большая группа потенциальных работодателей бегущих, это волки в овечьей шкуре ищущие других замаскированных оборотней. Иными словами, перепакованные разыскивающие родственников чтобы понять, что произошло, реализовать гнусные замыслы, найти защиту в группе или просто обрести друга. Такие задания дают интересные джонсоны. Скваттер, который благодаря обретённым способностям внезапно обзавёлся кучей нюйен, но ещё не осознал важность для металюдей одежды. Средней руки корпоративный менеджер, заключающий контракт на поиск официантки из Редмонда, которую выставляет любовницей, но на деле она — потенциальная перепакованная. Обычный фиксер, начавший вызванивать всех дружественных бегущих для похищения множества целей без связи между собой или с ним. Контакт-бандит уговаривающий вытащить свою подружку из корпоративной башни слоновой кости, но та и понятия не имеет о своём «приятеле». Это лишь несколько из сотен порождённых вирусом историй, которые ограничены лишь пределом сигнала и наличием нанитов.

Последние два рассматриваемых бега — две стороны одной медали, и могут быть даже двумя частями одного бега. Бегущий — прекрасный набор ресурсов для ИИ, который изучил секреты КФР и ищет тело. Обратный случай — ИИ, прописавший себя в тело, но понявший, что не любит есть, спать, испражняться и страдать от прихотей химического паноптикума метачеловеческого тела. И да, помните, что металюди не единственная поражаемая КФР группа. Почти любой биологический организм с достаточно развитым мозгом может быть перепакован. Представь лицо бегущего узнавшего, что нанявший их виртуальный джонсон на самом деле персона паршивой дворняги, обитающей при местной свалке.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРИЗВАНИЯ

Если вам и вашим игрокам нужно встряхнуться, попробуйте несколько идей для альтернативных кампаний изменив роль персонажей в Шестом Мире. Некоторые из описанных ниже ролей могут служить интерлюдиями, в которых игроки играют за контакты своих основных персонажей и расследуют места преступлений, обрабатывают раненого клиента, вышибают дверь игорного дома Якудза или слушают переговоры между боссом и странным парнем из Ассет Менеджмент, пытаясь сохранить безразличие. Ха, да они могут оказаться пойманными или так навредить своим благодетелям, что получат пинок под зад и вылетят в

мир теней. Быть может, что это поведёт их судьбу по другому пути или станет кратким изменением темпа жизни. В любом случае, полезно узнать новые способы зашибить маленько нюйен.

Следующий раздел вовсе не исчерпывающий, а все альтернативные кампании лишь пробники настоящей трапезы. Он даёт только краткий взгляд на то, как может пойти игра коль вы пожелаете сыграть в немного другой Shadowrun.

ДОК ФУРГОН

Игра за хороших (или менее плохих, да в общем любых) парней может приятно поменять темп игры. Стычки более прямолинейные, времени на планирование меньше, а жизнь на другой стороне корпоративного забора может дать новый взгляд на Шестой Мир. Группа может входить в рисковую бригаду и заниматься извлечением раненых бегущих, в то время как команда цели и местная корпоративная охрана обеспечит препятствия и помехи. Мастера игры могут создавать личные дилеммы, создавая ситуацию, когда врач видит умирающего находящегося в двух метрах от границ экстерриториального владения. Также персонажам предстоит решить, стоит ли помогать невинным свидетелям или лучше сосредоточиться на работе, следовать корпоративным протоколам и ждать зарплаты. Док Фургон предполагает ситуацию, при которой хороший человек уходит на тёмную сторону, когда сталкивается работа и мораль.

СТРАНСТВУЮЩИЙ РЫЦАРЬ/ОДИНОКАЯ ЗВЕЗДА

Кампании или ваншоты за копов (или шерифов, или парней, спёрших униформу и патрульную тачку) могут стать отличным способом узнать ситуацию с другой стороны или сменить темп игры. Такие игры могут дать представление об ограниченной силе корпоративных полицейских, призванных поддерживать прагматичное правосудие. Команды спецназа могут иметь крутой фургон, все игрушки, большие пушки и массу правил по применению всего этого богатства. Персонажи могут исследовать свои ощущения и вид светлой стороны на бегущих в тени. Являются ли они антигероями, обычными преступниками или исходниками для тридов? Игроки видят бегущих в тени другими глазами и понимают, почему большая часть населения столь низкого о них мнения. Или же вы можете закрыть лицо безликим зеркальным забралом полицейского и дать игрокам возможность почувствовать себя другими людьми.

КОРПОРАЦИИ

Как пожить на другой стороне корпоративного забора? Может быть группе нужна кампания, в которой ПИ являются корпоратами, желающими подняться в ранге и готовыми ради этого на всё. Готовы ли они свалить конкурента? Будут ли они столь хороши, что другая корпорация захочет их извлечь? Работают ли они на другую корпу, пытаясь следить за конкурентом или получить доступ к секретному проекту? Эти вопросы лишь начало отличной кампании, в которой речь идёт не о получении куска хлеба, а о том насколько далеко, может зайти гонка корпоративных крыс-дьяволов.

ОРГАНИЗОВАННАЯ ПРЕСТУПНОСТЬ

Последняя альтернативная кампания посвящена преступности, но в более организованной форме. Игроки могут играть за членов мафии, Якудзы, триад, Колец Сеульпы, Воров в Законе или любой другой из сотен банд Шестого Мира, собравшихся работать вместе, или как минимум не против друг друга. Такие кампании могут обеспечить колорит соответствующих организаций, борьбы между членами одной группы, отыграть серых кардиналов преступности и понять, почему эти ребята нанимают бегущих, а не рискуют собственной головой, или дать игрокам передышку между беготнёй по теням и возможность пожить жизнью состоявшегося человека с ресурсами и поддержкой семьи. Работа в синдикате организованной преступности даст мастеру игры возможность изменить мировосприятие игроков.

ЕЩЁ ГЛУБЖЕ ПОД КОЖУ

Пролистывая трид-страницы Элиас ненадолго остановился на последнем эпизоде сериала Гарета Шторма «Создавая уникальность». Сегодня вышла «Шерсть», где Гарет продолжил вещать своим всегдашне легкомысленным тоном о своей любви ко всему разумному. Затем, он упомянул оборотней и крайне политкоректно назвал их «зверолюдьми». Как мило.

Шоу прекрасно подходило к сегодняшним событиям. Опять же, в эти дни в Матрице попадалось очень мало того, что не было предназначено для максимальной синергии с другими событиями корпоративного календаря. Так что трансляция «Шерсти» на собственном канале Эво в Сиэтле как раз тогда, когда МетаЭргономикс представляла публике новую линию одежды «Free Shift», скорее всего, было не более чем хорошим корпоративным планированием. Обычно Элиаса не волновали планы мег, но конкретно эта презентация могла принести ему шесть цифр прибыли, и это после учёта всех расходов.

Перед выходом он отключил трид. Несколько движений в ДР и его фургон начал диагностику и пересчёт расходников, Ретиарий приступил к зарядке шоковой сети, а в Сойбакс был передан заказ на очень крепкий каппучино, ГридГайд свяжется с ним и напиток будет готов, как только машина подъедет к стойке выдачи.

Проехав на лифте тридцать этажей и пройдя двадцать шагов по вестибюлю, Элиас вышел на боковую парковку жилого дома в центре города. Он не успел отойди от двери, как понял — дело неладно. Обычно хорошо освещённый участок был тёмным, светила только одна из десяти ламп. Резкое освещение создавало вокруг каждой машины глубокие тени. Большой фургон Элиаса, который возвышался над всеми на полуметровом лифт-комплекте, светился бледно-красным — сигнализация обнаружила кого-то, кто слишком долго оставался рядом.

Проблемы с освещением не были проблемой, перебои с питанием случались. А сигнализация могла среагировать на спавшего под лифтом ребёнка, так на прошлой неделе было. Но совпадение было невозможным. Использовав линк Элиас активировал активную защиту фургона и приказал Ультра Пауэру готовиться к стрельбе, а сам неспешно шагал по стоянке как ни в чём ни бывало. Он шёл медленно, хотя и прекрасно всё видел, благодаря оптическим чудесам ZeissOptics. Уловка сработала. Элиас заметил крадущиеся между машинами большие передние лапы кошко-подобного создания и у него было время подготовить свой лучший испуганный визг.

Громадная кошка, теперь явно демонстрирующая характерные тигриные полосы, обогнула одиночное пятно света и скрылась за модифицированный под тролля Харли-Дэвидсон Скорпион. Из-за байка вышел черноволосый человек с каштановой бородой и двумя метрами обнажённой мускулатуры. Он тень он так и не покинул.

«Где Лиззи?» Произнесла тень с рычанием.

«Далеко отсюда.» ответил Элиас, хотя настоящим ответом был нервный взгляд на фургон.

Гибкая походка брюнета была идеальным отражением крадущихся шагов его второго тела. Новый знакомый пересёк полосу света и направился к фургону, лишь слегка наклонив голову и поймать луч света и сверкнуть кошачьим глазом, давая понять Элиасу, что за ним наблюдают.

Ото стоял неподвижно. Элиас старался казаться испуганным, нервным и готовым бежать, но был благодарен судьбе на сквозняк в его сторону. Он уже унюхал в собеседнике оборотня. Электронные сенсоры в носу вычленили мириады феромонных следов, которые проанализировала программа, выдав результат в виде ДР поднятого в верх большого мультяшного пальца. Положительное настроение. Датчик настроения убедил отказаться от попытки вербальной активации. Вместо этого рука Элиаса скользнула в тревожной кнопке на коммлинке.

Этого хватило.

Брюнет шагал настолько быстро, что когда активировалась защитная система ElectroShockXL активировалась, его не смогли спасти даже кошачьи рефлексы. Элиас отлично рассчитал время и поднял левую руку чтобы выстрелить из ладони довольно громоздким дротиком прямо в идеально выточенную ягодицу бьющегося от электрического удара оборотня. Комбинации электричества и наркоджета было более чем достаточно, чтобы тигрин вернулся в свою естественную форму.

«Всегда удивительно» подумал Элиас открывая заднюю дверь фургона, где стояли надёжно закрытые клетки. Две уже были заполнены пушистиками, оставшиеся ждали посреди привязей и металлических кабелей.

Элиас вытащил из пустой клетки жгут и трос от лебёдки, осторожно спеленал ими спящего тигра, закрепил трос и упаковал свой очередной улов.

Сиэтл определённо станет золотой жилой, особенно, если золото само будет к нему приходить.

СОЗДАВАЯ УНИКАЛЬНОСТЬ

Как бы ни старались индивидуалисты, все подвержены влиянию культуры своей национальности, религии, мегакорпорации или метатипа. Метачеловечество — конгломерат индивидов, в той или иной степени принадлежащих культуре, в которой воспитаны. Культуры государств и религий продумывались и описывались десятилетиями. Культуры мегакорпораций закреплялись и выкристаллизовывались действиями и словами своих граждан, а ныне применяются при постановке задач. Но культуры метатипов существуют от 55 до 65 лет и занимались они большей частью выживанием, так что на развитие особо времени не было, потому у них отсутствует широта и глубина, имеющиеся у других идентичностей. Во всяком случае до сих пор. Меня зовут Гаретт Шторм, и я предлагаю вашему вниманию свою эксклюзивную работу «*Создавая уникальность: бороды, уши, клыки, рога, нормы, фрики, переделки и аугментации*».

Прежде всего, позвольте мне ясно заявить: я никоим образом не выступаю за или против какого-либо из возникших за последние шестьдесят пять лет метатипа. Моя личная философия основана на принятии индивида, а не группы, поскольку все мы состоим из плоти (ну, большая часть из нас) и поддаёмся её слабостям, особенно когда в группе единомышленников чувствуем, сознательно или подсознательно, необходимость произвести хорошее впечатление.

Помимо этого, позвольте мне упомянуть, что в каждой культуре существует контркультура, группа чувствующая, что культурная самобытность — это ловушка, цепь, обман или иной нравящийся им термин и желающая идти против структуры. То, что редко понимается членом контркультуры: культура и контркультура просто разные стороны одной медали. Обычно индивиды бросают вызов основной культуре однородными способами и создают контркультуру. Есть множество людей со сходным прошлым и общей культурой, но теперь их объединяет стремление идти против структуры. При анализе каждой культуры мы рассмотрим такие группы, поскольку они могут быть не столь многочисленными, но являются важными для объединения и самоопределения членов метатипа, хотя вы можете не захотеть упоминать их.

МИРОВОЕ НАСЕЛЕНИЕ: 2075

Люди: 39%
Орки: 22%
Эльфы: 15%
Дварфы: 14%
Тролли: 5%
Иные: 5%

БОРОДЫ: ДВАРФЫ

Хотя я и не любитель начинать с каламбура, здесь он уместнее всего. Дварфы, безусловно, являются самым недооцененным метатипом новой эпохи. Они, как и их культура, крепкие, тихие и волевые, даже вездесущие подавляющие идеологические обработки мегакорпораций не изменили мышления работающих на них дварфов. Именно сила воли (а не слабость как говорят некоторые) определила, что дварфы являются единственным метатипом не создавшим собственного государства. Они не чувствуют необходимости собираться и проявлять свою волю в одном месте. Дварфы способны сохранять чувство единства даже когда разделены книгами, границами и социальными рамками.

Но что для них означает чувство единства? По большей части то, что дварфы, независимо от гражданства, корпорации и религии, предпочитают

иметь дела с другими дварфами, ставя других дварфов даже выше не-дварфов выросших в их культуре. Это не вопрос расизма или чувства превосходства, скорее чувство уверенности и понимания, которое разделяют дварфы. При работе с членами своего метатипа, они знают, что ожидать, они знают, что дело пройдёт в соответствии с определённым набором культурных норм и они знают, что когда сделка будет заключена, а аргументация доказана, она останется таковой. В рамках дварфийской культуры сделка есть сделка.

Знаю, я упомянул об отсутствии дварфийского государства, но мир у них есть. Благодаря глобальной Матрице и её астральному эквиваленту, дварфы не ограничены окружающей культурой. Они в равной степени владеют технологией и магией. Эта особенность совокупно с уравновешенной и упрямой натурой дварфов позволяет им общаться на больших расстояниях. Список контактов дварфа часто является самым большим файлом на коммлинке и забит контактами с дварфами, многих из которых владелец видел только один раз. А то и не видел вовсе, просто получил имя от друга. Подобные связи объединяют три четверти дварфов мира (примерно пятая часть пропавших без вести членов являются метавариантами *pumilionis*). Некоторые контакты могут быть отрицательными, так в примечании может быть заметка о том, что данный дварф не заслуживает доверия или не смог выполнить условия договора, но степень разделения дварфов обычно невелика, от трёх до шести, хотя дварф может быть связан с более крупной группой через другого дварфа.

Одним из самых значительных недостатков замкнутого и хорошо осведомлённого характера является то, что он подпитывает конспирологическую теорию о дварфах как хранителях богатства. Принадлежащие дварфам магазины, особенно расположенные в привлекательных районах, часто подвергаются набегам безмозглых любителей

дварфийского золота. Городская легенда о информированных дварфах, служащих посредниками в незаконных корпоративных операциях и хранящих некоторые интересные ценности, таких как кредстики и электронные акционерные сертификаты, только способствовала распространению таких легенд. А уж что начинается, когда такие тайники находят!

Примечание о метавариантах: из-за местных культурных особенностей и изоляции, большая часть метавариантных дварфов (коборокуру, харуманы, менехуны и гномы) не считаются частью дварфийской культуры. Эти небольшие популяции слишком часто характеризуются отдельно и в целом не интегрированы во всемирную культуру своих более многочисленных родственников.

Контркультура дварфов очень интересная группа, созданная, как прочие контркультуры, в основном изгоями и нонконформистами (которые среди дварфов редки) нарушающими социальные стандарты основной популяции. Эти индивидуалисты часто позволяют своей сфере влияния включать не-дварфов и с куда большей свободой осуществляют сделки и социальное взаимодействие. Собственно, это и есть основная причина изгнания из базовой культуры. Многие поступают так из чувства братства, созданного на улицах, или благодаря влиянию иных, более дружелюбных культур, но чаще всего переход происходит во время интенсивных мучительных событий, происходящих после изгнания из родительской мегакорпорации.

Со временем многие понимают преимущества традиционной дварфийской культуры. Для этого, как правило, требуется трудный урок о доверии незаслуживающему доверия или последствиях нарушения договора. Вернуть благосклонность собратьев-дварфов дело непростое. Во-первых, большинству дварфов тяжело признать свою неправоту (упрямство следует рядом с упорством), во-вторых любому дварфу тяжело доверять любому, кто жил вне культуры дварфийского доверия. Обычно, дварфы отбившиеся от сплочённого традиционалистического дварфийского общества не отличаются от представителей любого другого метатипа.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Коллективная сеть дварфов довольно неплохо переводится в игровые термины. Дварфы исключительно хорошо связаны, когда работают в пределах своего метатипа. Имея дело с другими дварфами, они получают модификатор +2 к Социальному пределу, включая проверки Доступности при приобретении снаряжения. Этот модификатор применим только к взаимодействию между дварфами и не влияет на ситуации, когда одна сторона знает, что противная работает с не-дварфами или на не-дварфов. Модификатор также исчезает если дварф нарушает социальные обычаи дварфов или изгнан из основной культуры дварфов, так что необходимо скрывать свою принадлежность к бегущим в тени. В обществе слово распространяется быстро и дварфы немедленно отвергают нарушителя обычаев. Если известно, что конкретный дварф пренебрегает традициями, модификатор при общении с другими дварфами становится равен -1, за исключением других изгнанников. Усиление доверия между изгнанниками оцифровано как увеличение Социального предела на +3 при ведении дел с другими аутсайдерами.

ВЕЛИКОЕ ГЕРЦОГСТВО ВЕСТРХАЙН-ЛЮКСЕМБУРГ (СГГ)

У дварфов действительно нет своего государства, но нечто очень к тому близкое есть. Великое герцогство является неприятным результатом ранней политики в отношении металюдей в регионе. Подобно троллям и эльфам дварфы нуждались в месте, которое могли назвать своим и бороться с недружественным отношением. При образовании Союза Германских Государств герцогство вошло в него на правах ассоциированного члена, данная ситуация сохраняется и по сей день. Также, благодаря социальной природе правителей, герцогство является важной остановкой Европейского Гран-тура. В остальном же дварфы герцогства не отличаются от своих собратьев остального мира, они просто физически ближе друг к другу.

КАК ДВАРФЫ ВПИСЫВАЮТСЯ В ОБЩЕСТВО

Прекрасно, особенно в маленькое. Извиняйте, не смог удержаться, хотя и знаю, что каждый дварф слышал эту шутку тысячу раз. Дварфы не вписываются в общество, они попросту являются его частью. Хотя Пятый, а позднее и Шестой Мир, насмехается над ограниченными и иногда заставляет валять дурака, маленькие люди всегда жили в нём. Они частенько живут в стороне от общества, но не подвергаются остракизму. После появления дварфов они становились всё более многочисленными, более стойкими в стремлении к равенству и всё более смешивались с миром, который хоть и не принимал их полностью, по крайней мере мог использоваться для наблюдения и общения с маленькими людьми. Это сделало битву за принятия легче чем у орков и троллей (чему немало помогло отсутствие дварфов в плоских ужастиках, за одним ирландским исключением). Проблемы дварфов со встраиванием в общество сродни трольим — инфраструктура не соответствует их размерам (хоть для дварфов эта проблеиа менее критична), зато у дварфов есть одно существенное преимущество: они менее склонны давить и уничтожать вещи которые им не подходят.

Однако случается, что стереотипы приносят пользу. Стереотип о троллях как о жестоких громилах заставляет окружающих избегать их, и напротив, стереотип о дварфах, как о лучших техниках в мире, даёт им множество возможностей, так как их регулярно просят что-нибудь починить. Такая репутация позволяет многим из них стать сильными независимыми подрядчиками, например, механиками или оружейниками, причём дварфы могут служить только вывеской — квалифицированная работа вполне может выполняться другими.

ПЕРСОНАЖИ И ДВАРФИЙСКАЯ КУЛЬТУРА

Что означает вся эта культура для вашего персонажа? Проще говоря: он внутри или нет. Это решение следует принимать совместно с МИ и в дальнейшем его следует придерживаться. Основная проблема в том, чтобы быть частью дварфийской культуры и бежать в тени — плохое сочетание ингредиентов. Дварфы неблагожелательно относятся к любым дварфам нарушающим законы, в том числе бегущим в тени. Культура дварфов базируется на помощи друг другу, справедливости и откровенности друг с другом. В их глазах любой дварф, который живёт на другой стороне закона отказывается от помощи собратьев-дварфов. А все знают, насколько неблаговидны поступки бегущих, пусть даже из спонсируемых корпорациями тридов. По правде говоря, большинство дварфов знает, что бегущие в тени не хуже прочих, просто не хотят подгонять под этот рискованный элемент свою стабильную культурную философию.

Как персонаж собирается балансировать между культурой дварфов и тенями? Отделяя свою жизнь бегущего от жизни дварфа, отказываясь использовать дварфийские связи даже ради самых проверенных товарищей не-дварфов и неважно каковой будет цена? Или быть может он полностью уйдёт в контркультуру и выстроит свои контакты и круг общения, основанные на доверии и дружбе вместо использования роста и знакомств, пусть даже придётся избегать других дварфов? Также может родиться ролевая проблема, когда персонаж желает вернуться в дварфийскую культуру, но сталкивается былыми ошибками. Или персонаж был на другой стороне склона и подскользнувшись в тени пытается использовать дварфийские связи на благо команды, в процессе постепенно понимая дварфийскую культуру или покидая неё.

УШИ: ЭЛЬФЫ

Ни одна метачеловеческая культура не изменила мир как культура эльфов. Три государства, изолированные кварталы почти в каждом крупном разрастании, личности, служащие главным лицом или голосом почти для каждой мировой державы, и при всём этом, эльфы создали культуру полную деликатности и понимания своих метачеловеческих собратьев.

Кое-где в предыдущем абзаце я солгал или, по крайней мере, исказил правду. И это тоже часть эльфийской культуры.

Известные милосердием и красотой, эльфы завоевали мир своим очарованием и выбесили его своим высокомерием. Эльфы чуть выше среднего человека, их телосложение обычно худощавое и мускулистое (ну, стереотипы таковы), узкие черты лица, миндалевидные глаза и шелковистые волосы, так что не удивительно, что они не покидали экранов с самого начала НГЭ. Обычно их любят или ненавидят, но сами эльфы редко чувствуют необходимость реагировать на какие-либо эмоции, разве что те исходят от представителей их рода. Эльфы используют дарованную им природную грацию, красоту и обаяние для создания заслуживающего доверия образа, растягивания правды и достижения вершин искусства общественных отношений. Их способность вращаться в обществе и искажать истину является лишь частью культурной идентичности эльфов, вторая часть этого замечательного коктейля — изоляционистский менталитет.

Эльфы редко находят приятной кампанию не-эльфов, а если дело доходит до героев и кумиров, вы редко встретите в спальне девочки-эльфийки виртуальный портрет не-эльфа. Подобное предпочтение и почитание родственников привели к тому, что эльфы сами себя изолировали чувством превосходства. Будь то отдельное племя в КГА, отдельное государство, скрытое завесой секретности (фигуральной или буквальной), или отдельная каморка в разрастании (в которых живёт 99 процентов представителей этого народа), эльфы всегда найдут способ отделиться.

Мировые эльфийские культуры, независимо от географического местоположения, создали множество сходных убеждений и идеалов. В каждой эльфийской культуре что я наблюдал и изучал присутствует уважение к мудрости и возрасту. Независимо о того сколь способным выглядит юный эльф, он не получит уважения среди эльфов пока не не обретёт многолетний практический опыт. Во-вторых, всегда ценится искусство, в той или иной форме. Является ли это культивированием определённого художественного таланта, признанием талантов других или восхищением искусством природы, эльфы в целом демонстрируют прочную связь с прекрасным. Третья общая черта — концепция Колеса Жизни. Большинство эльфов изучают и познают Путь Колеса, а также различные направления по которым может следовать их жизнь. Некоторые идут узким путём, стремясь стать лучшими в чём-то одном. Другие жаждут пройти множество путей, хотя обычно они желают получить хотя бы минимальный уровень мастерства в данном аспекте прежде чем следовать к следующему. Эта структура убеждений состоит не только из обучения и следования путям, к ней часто привязаны магические ритуалы, которые вычищают знания пути из разума. Этот ментальный щит остаётся на месте до тех пор, пока не будет достигнута следующая ступень мастерства Колеса, в этот момент щит падёт, и эльф сможет познать различия путей, но не во время прохождения их, а в ретроспективе. Подобная религиозная практика всё более распространяется, хоть ей и препятствуют некоторые аспекты современного общества. Аугментации уничтожают Сущность существ, иногда делая недоступными иные пути, в то время как глобальный мир и сложные испытания порождают врагов, которые не понимают разнообразных мировоззрений, которыми следует идущий путём. Эти враги не понимают, что когда начинается новый путь, воспоминания о прошлом исчезают, давая путешественнику во многом другую личность. Это может вызвать путаницу, когда на эльфа нападает соперник из предыдущего пути, которого он не помнит.

Поскольку эльфы часто считаются самым приятным метатипом (хотя многие орки и тролли с этим не согласны), их тенденции в моде часто копируются. Один такой стиль — длинный прямые волосы — больше чем просто тренд. Такая причёска является источником гордости среди эльфов, а те, кто их носит получают определённый уровень престижа. Такая кичливость является одновременно благословением и проклятьем, поскольку эльфы, как

ПЕРСОНАЖИ И ЭЛЬФИЙСКАЯ КУЛЬТУРА

Быть эльфом значит быть лучше всех остальных, или, по крайней мере, считать так. Растут ли эльфы в корпорации или на улице, они собираются вместе и смотрят на всех остальных сверху вниз. Вот только остальные не отвечают им враждебностью. Природное очарование пробивается сквозь презрительные взгляды и окружающие часто убеждаются в эльфийском превосходстве. Быть эльфом значит давить на любимую мозоль с улыбкой на лице. Работать с другими метатипами — нормально, но, когда дело доходит до личного времени, куда лучше проводить его с теми, кто заслуживает вашего присутствия. Эльфы, как правило, живут среди эльфов и обычно имеют укрытия среди эльфов, что затрудняет их поиск в случае чего.

Стремящимся идти против течения дороги открыты, но «открыты» не значит «безопасны». Природное обаяние даст им друзей, авторитет, когда дело касается очарования, и чувство превосходства без необходимости выглядеть заносчивым дрекоголовым. Проблема в том, что их уши длинные, глаза миндалевидные, а тем, кто ненавидит всех эльфов пофигу насколько добр конкретный эльф. Ах да, эти персонажи обитают в тех-же контркультурных заведениях что и вы. Там эльф становится удобной мишенью, и вы удивитесь сколько «друзей» промолчит, когда местная банда орков захочет поиграть в Средиземье. Так что отыгрывать контркультурного эльфа будет несколько тяжелее, особенно если он привык полагаться на друзей.

мужчины так и женщины, старающиеся сохранить имидж страдают от частых расстройств питания и физических нагрузок. Это, как и распространённый феномен «эльфийского приза», подталкивает многих эльфийских детей, как и некоторых взрослых, к вредному для здоровья поведению в погоне за ожиданиями окружающих.

Но не всё в культуре эльфов завязано на красоте и длинных шелковистых волосах. Контркультура эльфов сильна и обладает всемирно известным знаком. Неоново-зелёная «А» в круге известна как символ Древних, крупнейшей эльфийской банды в мире. Эти нахальные и дикие молодчики определяют быструю, честную и одномоментную контркультуру эльфийского общества. Хотя и в этих кругах несколько ценится искусство, обычно оно принимает форму граффити, окраски байка или вождения тачки. Также Древние представляют ту часть эльфийской контркультуры что игнорирует эльфийский обычай лидерства и почитания мудрости и возраста. Но с комплексом превосходства эльфов они ничего не делают. Древние считают себя выше любых других банд, не только потому что способны перекатать, перестрелять, перекастовать и всеми прочими способами превзойти любую другую банду; они считают себя лучше потому что они эльфы.

Ещё более контркультурными и по-настоящему редкими, являются те эльфы, которые полностью противоречат породившей их культуре. Их линия независимости означает презрение к искусству и художественным достижениям, дружбу со всеми метатипами и убеждение, что опыт и возраст не гарантируют мудрость, ведь мир постоянно меняется. Мудрость прошлого века малоприменима к нынешнему, ведь даже после Пробуждения мир изменился, так что все предполагаемые знания из прошлого должны быть поставлены под сомнения. Этих мятежников часто можно опознать по коротким волосам (ещё один аспект борьбы с культурой) и шрамам — отказам от «идеальной» формы. Физически они ничем не хуже, просто среди их мышц есть шрамы.

ТИР-НА-НОГ

Предельно изолированный Тир-на-Ног известен не только за то, что основан и контролируется эльфами, но и то, что прячется за Вуалью, магическим щитом. Несмотря на сообщения о проблемах с Вуалью, она всё ещё действует, как и контроль эльфов. Они не единственные, кто живёт в том, что некогда было Ирландией и подавно не все эльфы благородных кровей, но даже нижайшие из эльфов Ног пользуются среди своей родни большим уважением чем кто-либо из не-эльфов.

ТИР ТЕЙГИРН

На протяжении десятилетий Тир Тейгирн жил в изоляции. Местные эльфы удерживали агрессию с юга, жили в окружении холодного нейтралитета ГКА с севера и востока, а большую часть торговли вели через доки Сиэтла, разрастания существующего в собственном виде изоляции. Эльфы этого государства процветают, особенно князья этой земли, чему особенно помогает создание всемирного убеждения о процветании Тир Тейгирна, пусть даже ценой внутреннего недовольства. Даже сейчас, когда границы более открыты, князья и руководители крупного бизнеса продолжают манипулировать правдой. Хотя Совет Князей более не является тем остовом эльфийского превосходства каким когда-то был, бесспорная корпоративная власть в стране, Телестриан Индастрис, остаётся жёстко эльфийской.

ГОСУДАРСТВО ЗУЛУ (АЗАНИАНСКАЯ КОНФЕДЕРАЦИЯ)

Африка сильных делает сильнее, а слабых ломает. Справедливо это и для эльфов государства Зулу. Хотя оно и знаменито скорее великим драконом Мужажи и метавариантом эльфа, вакьямби, Зулу было цитаделью эльфов (а также иных разумных) с самого своего основания. Эльфы этого государства по большей части придерживаются племенной культуры зулусов, которая столь же ценит искусство, как и возраст и мудрость, а потому во многом шла Путями ещё до Пробуждения, просто тогда местные не жили достаточно долго для прохождения путей. Африка — суровый дом.

ГЕРЦОГСТВО ПОМОРИЕ (СГГ)

Эльфийское государство в Союзе Германских Государств существует с 2030, что делает его старше обоих Тиров. Оно следует аристократической форме правления, и хотя возраст не является основным фактором, временами истинная власть находится не в руках правительственных чиновников, а у тех кто их поддерживает. Три местных старых дома могут выдвинуть вперёд молодое лицо, но истинная власть остаётся прерогативой старых и мудрых, скрывающихся за семейными знамёнами.

КАК ЭЛЬФЫ ВПИСЫВАЮТСЯ В ОБЩЕСТВО

Им не требуется вписываться в общество, оно само готово подстроиться под них. Возьмём новый сезон *Свидания или Динамо*, в котором есть Кеели, молодая эльфийка живущая по соседству, работающая за прилавком Мак Хаг и считающая парней-людей милыми, а парней-эльфов снобами. Прекрасно, да? Вот только это не более чем зрелище. Сколько людей-подростков мечтает о доступной эльфийке предпочитающей людей? Она играет роль, несмотря на слово «реалити» в словосочетании реалити-шоу. Поскребите большинство эльфов, внешне приспособившихся к человеческой культуре, и найдёте подобный уровень искусственности.

Эльфы общаются с эльфами и занимаются эльфийской работой. Они не пашут на постоянной работе чтобы попасть в струю, они не вступают в банды потому что их друзья там и не занимаются тяжёлым трудом потому что это единственный вариант. Эльфы сидят за столами в приёмных, снимаются в тридео-шоу и рекламе, ведут программы новостей, работают в PR-фирмах, играют в первом ряду оркестра и заняты великим множеством дел где требуется обаяние, изящество или способность заставить кого-либо что-либо купить. Я преувеличиваю? Разве что немного. На нижних ступенях лестницы есть и эльфы, как и представители всех прочих метатипов. Вот только давление на них совсем другое, а чувство вины за то, что подвели своё наследие давит на них куда сильнее чем на прочих. Самое смешное, что когда эльф жжёт кизяк чтобы согреться, он смердит превосходством.

А как насчёт эльфийских государств? Кто-то же должен быть внизу? Вот по этой причине в эльфийских государствах терпят некоторые другие метатипы. Грязные должности, будь-то военные или гражданские, полны орков и троллей. Более технические открыты для дварфов и людей. Но боссы — только эльфы.

КЛЫКИ: ОРКИ

Из всех метачеловеческих рас у орков наибольшая рождаемость и наименьшая естественная продолжительность жизни. Добавьте к этому сверх-репрезентативное количество орков занятых тяжёлым физическим трудом, культурную склонность к конфронтации и биологическую недолговечность и получите очень мало возможностей внести заметные изменения или даже просто создать культурную самобытность собственного народа. Последние пятьдесят пять лет орки пытаются существовать в мире где у них нет времени на развитие собственной культуры просто потому, что всё время уходит на выживание. Так что среди них господствует культура *carpe diem*, а точнее *ad diem vivunt:* живи одним днём.

Будучи вторым по численности метатипом на планете (после, само собой, людей), с крупнейшей популяцией молодёжи, а также благодаря недавнему открытию Ор'Зета и росту популярности музыки и фильмов в жанре орксплортейшн, новая культура орков усилилась и проникла в мейнстрим. Вот только это не та культура, что сделает большую часть мира счастливой. Популярный мотив творчества богини орксплортейшна Орксанн — «живи быстро, умри молодым, лучше всего с дымящимся стволом» — так что не стоит ожидать миролюбия, скорее роста культурной нормы метатипа который только-только начинает открываться миру и выплёскивать на него накопившееся недовольство. Глядя на эту расцветающую культуру мне очень интересно, почему её величайшие спонсоры — мегакорпорации — подпитывают пожары будущей революции. Да, сильных мира сего не сокрушат восстания разгневанных орков, но они рискуют потерять часть своей низкоквалифицированной рабочей силы, когда эти рабочие захотят стать нацией.

Вышеописанная тенденция растёт вместе с молодёжью, но есть ещё одна крайне интересная культурная тенденция, одинакова сильная и для стариков и для молодёжи орков — сила их женщин. С самых ранних дней орки, в основном, воспитывались в матриархальных семьях. Мужчин нет по различным причинам. Одна из основных: более половины всех орков мужского пола до шестнадцати лет сидели в тюрьме хоть раз (система правосудия склонна относиться к ним строго карательно), и в каждый момент времени в тюрьме орков в три раза больше чем в колледже. Оставшиеся орки, как правило, постоянно заняты тяжёлой работой, оставляя женщин дома воспитывать детей (хотя тут, возможно, более подходит термин «держать в узде»). Такая тенденция привела к тому, что орки питают удивительное уважение к женщинам всех метатипов, особенно женщинам-оркам. Наедь на женщину-орка в присутствии мужчины-орка (безотносительно их отношений) и заработай на своём пути очень мускулистую проблему.

Это приводит к ещё одной тенденции орочьей культуры: менталитет стаи. Некоторые проводят уничижительную параллель между тенденциями рождаемости и множеством детёнышей в помёте собак, но данное сходство действует более позитивно. В детстве орки редко бывают одни и вырабатывают сильное чувство товарищества. Поскольку на улицах растёт много больше орков чем в корпоративном анклаве или в богатых районах, они неуправляемы и часто нуждаются в защите, что порождает менталитет волчьей стаи. Орки защищают своих «родичи и кровь превыше всего, но сначала клыки» таково кредо орков. Девять раз из десяти они встанут на защиту других орков, которых изводят или обижают из-за их метатипа, а временами и без нужды в столь веском обосновании. Если орк попадает в драку и рядом есть другие орки — ожидайте массовой рукопашной.

Это привело меня к ещё одной важной части орочьей культуры: чести. Не той что «никогда не бить в спину», скорее это способность позаботиться о своём роде, своей родне и о себе. Иногда орк отзывает своих клыкастых товарищей дабы проявить себя, и их орочья честь это позволяет. Обман врага может дать орку возможность победить того, кто отмахался от прочих, но после боя орки-друзья жертвы вломят победителю за содеянное. Да, орочья жизнь обычно сопряжена с насилием.

Что же касается контркультуры орков, то в наши дни цель её благословенно проста: приспособиться. Пока растущая культура молодого поколения отталкивается от остального общества, старшее поколение и контркультурная молодёжи старается в него интегрироваться. Будь-то общество корпорации или государства, или простая попытка стать частью в целом человеческого общества, эти

орки работают над улучшением имиджа всего метатипа. В стремлении выглядеть менее орочьи, многие даже доходят до пластической хирургии. Такие вещи чрезвычайно популярны в наиболее традиционных японокорпах, где данные операции покрываются корпоративной страховкой. *Особенно* KTM, но Ренраку не отстаёт. В то время как орки основной культуры высмеивают это как самоненавистническое предательство, подобное смешение часто поощряется сообщениями, вставляемыми в шоу, наподобие *Бадди* и *Вэлком Хайс,* где орочьи персонажи с удивительно человеческими чертами лиц исполняют роли «лучший приятель» и «сердце футбольной команды». Новая премьера от Хоризон, *Эпоха Суна*, представляет Даггер Таггита, сверкающего недавней стоматологической процедурой — уменьшением клыков, который играет Суна, чрезвычайно киборгизированного орка, который был освобождён от родной жестокой культуры и служит полицейским во время межзвёздной эвакуации Земли.

ОРОЧЬЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ, СИЭТТЛ, СКАШ

Несмотря на недавнюю политическую легальность, и не только орочьего населения, это сообщество является новейшим триумфом орков, поскольку там работают над иной идентичностью, отличной от привычного образа громил и работяг. Правда же в том, что им нужно что-то делать и делать очень срочно. Орки в Подземелье уже проигрывают битву, ведь официальное название района уже почти определено и склоняется оно к Подземелью, Подгороду или Нижнему Сиэтлу. Т.е. слово «Орочье» было исключено из любого вероятного названия. При нынешнем раскладе социальных целей орки не имеют политических сил для перемен и, следовательно, вряд ли изменят текущую ситуацию. Возможно лучшее на что они могут надеяться, стать лидирующими игроками в революции, и тогда, может быть, Изумрудный Город станет Орклэндом. Оркам это ближе чем политика.

ПЕРСОНАЖИ И ОРОЧЬЯ КУЛЬТУРА

Быть орком, значит сделать выбор — быть тем, кем вы хотите быть или принять ту роль, на которую вас задвинули. Общество не заботится насколько вы хороши. Да, местные могут переходить на другую сторону улицы или не смотреть на вас, поскольку боятся, однако, не будут вертеться вокруг крысой дьяволом или вызывать копов, чтобы те вышвырнули вас. И да, вы можете играть ожидаемую роль и действовать как невежественное животное (или являться им). Или же вы можете попробовать изменить взгляды окружающих. Перестаньте драться по углам, толкаться в агентстве временного трудоустройства в поиске грубого ручного труда или бить морды за право вступить в местную банду. Вместо этого попробуйте возвыситься вместе со своими собратьями орками, объединитесь и потребуйте более высоких зарплат, или взгляните на своих клыкастых братьев, свою стаю, как на источник смысла, дома и семьи.

Орки живут той жизнью, которую знают очень недолго, но они сражаются за то, чтобы сделать её осмысленной.

ТРОЛЬЯ РЕСПУБЛИКА ЧЁРНЫЙ ЛЕС (СГГ)

Как следует из названия, орки не являются доминирующим метатипом этого государства, но они составляют большую и быстро растущую часть населения. Этот рост в сочетании с подъёмом орочьей культуры, длительной историей контркультуры и анархистскими движениями в СГГ означает, что очень скоро Тролья Республика Чёрный Лес может стать Оркской Республикой Чёрный Лес, если, конечно, орки будут хорошо организованы и политически активны. На тролье счастье, это не самые любимые орочьи занятия, но в случае желания перемен внешними силами или даже некоторых гражданских беспорядков, орки станут очень большой внутренней проблемой.

КОРОЛЕВСТВА НИГЕРИИ

Во многих племенах этого региона, в частности Йоруба и Игбо, много орков, а Игбо ещё и управляется орком. Борьба в этих регионах обычна (так было сотни, если не тысячи лет) и, хотя это может быть небольшой частью орочьей культуры региона, она не так уж велика. Это один из регионов мира в котором орки развили сильную культуру, основанную на местных древних традициях.

КАК ОРКИ ВПИСЫВАЮТСЯ В ОБЩЕСТВО

Орки вписываются в общество двумя способами: пресмыкаются перед всеми или отбрасывают всех пинками. Но это две стороны одной монеты, которая вертится и, в конечном итоге, оставляет ставит орков перед одной из двух проблем. Для многих орков тяжело найти средства к существованию, а физический труд относительно прост. Поскольку работать им легче, компании не видят причин платить оркам много. Сложите это с их высокой численностью и почти повсеместным отсутствием вакансий офисных сотрудников и получите множество работников, вынужденных работать задёшево.

На другой стороне монеты находятся орки, живущие на глухих окраинах общества, где они вольны использовать свою массовость и физическую силу для давления на окружающих. Там орки идут к вершине будучи самыми сильными. Некоторые ожидали, что эти места займут тролли, но одинокий тролль (а одиночество это обычное состояние троллей) не тянет против стаи орков. Кстати, стаи растут в размере и числе с поразительной скоростью. Последние цифры показывают, что в настоящее время мировая популяция орков составляет двадцать два процента, но, согласно прогнозам, достигнет 30 к 2080. Такие темпы роста облегчат последующим поколениям орков дорогу в общество, быть может, там им придётся пресмыкаться, но вряд ли дело дойдёт до насилия.

РОГА: ТРОЛЛИ

Для меня фраза «Тролли некультурны» звучит не уничижительно, как обычно она произносится, это констатация факта. Тролли, как метатип, не имеют культуры. Эту истину трудно отрицать. Они наименее многочисленный метатип и наиболее отличный от базовой модели, тролли изо всех сил пытаются найти место в которое могут вписаться, где уж тут создание собственной культуры. Во всяком случае в большинстве регионов их единственная культура — сегрегация, противоборство, противостояние и разобщение.

На планете есть лишь одно место, которое тролли сделали настоящим домом — Шварцвальд. Тролья Республика Чёрный Лес, располагающаяся в южной части Союза Германских Государств и ограничивающаяся рекой Рейн и Швейцарией, является трольим государством, но его политическая позиция определяется гневом и сепаратистским менталитетом её жителей. Внутри страны они только недавно успокоились, что позволило разумно вести дела с остальными частями СГГ и иными государствами. Многие утверждают, что это связано с отсутствием политического умения, но если у троллей его нет, то связано это исключительно с отсутствием у них политического опыта. Помимо этого, у троллей есть некоторая нетерпимость к лживости, которая в залах правительства творятся на ежедневной основе. Да, несколько троллей сделали неплохую карьеру, например Гарри Грей, вице-президент СКАШ, но большинство слишком бедны чтобы изменить своё окружение, следовательно, им приходится вписываться с мир, который создан совсем не для них. Такое редко кому удаётся. В некоем смысле тролли были вытолкнуты на край общества, но это подготовило их к тому, чтобы позаботиться о себе самим. Когда мир не подходит вам, буквально и фигурально, вы ищете место, которое можете сделать своим.

По мере роста мегакорпораций и становлении аркологий в качестве нормы, огромное количество домов и сооружений было брошено. При

строительстве аркологий потребности троллей явно не учитывались, но никто не помешал им переделывать заброшенные здания под свои нужды. Пустоши, пустыри, трущобы и локализованные зоны имеют куда больше шансов быть приспособленными для троллей чем корпоративное жильё, пригороды и аркологии. Тролли живут на границе метачеловечества, поскольку там они могут найти место где можно распрямить ноги.

Что же это значит для контркультуры? Ничего. Невозможно плыть против течения, которого не существует. Самое лучшее, это прибиться к чужому и это очень опасно. В попытках выглядеть более человечно некоторые девушки-тролли голодали, отрезали свои рога и избавлялись от кожных образований. Слиться с миром нелегко, будь то работа в охране, где увидеть тролля ожидаемо, или просто быть в курсе всех мест, приспособленных для того, чтобы быть «с», а не суетиться «над».

ПЕРСОНАЖИ И ТРОЛЬЯ КУЛЬТУРА

Отыгрыш большого тупого тролля типичен, но можно отыгрывать и умного тролля. Правда игра троллем не об интеллекте, а об изоляции. Попробуйте принять, что ваш персонаж не помещается в обычные транспортные средства, да и мир в целом не создан для него. В мире где всё для вас слишком маленькое или слишком хрупкое, будет расти гнев и депрессия. Есть одна атмосферная вещь при отыгрыше тролля — не просить мастера игры о большом стакане сойпива, а указывать на то, что ваш персонаж вынужден пить из стаканов, которые в его ладонях смахивают на детские, а для доведения его до кондиции требуется множество порций.

Мастера игры, помните — мир не подстраивается под пять процентов, если, конечно, у них нет больших денег. У большинства троллей их нет.

Вот что интересно: среди всех метатипов у троллей самая высокая доля грамотности. Некоторые, склонные к расовой дискриминации, индивиды утверждают, что это ошибка интерпретации статистических данных, основанная на незначительной численности троллей по сравнению с прочими метатипами, но это лишь показывает, как плохо они знают статистику. Настоящее объяснение погребено в щебне и обломках предыдущих обществ. Тролли живут на обломках предыдущей информационной эпохи, когда информация записывалась на бумагу, а не электронные носители. Бумажные книги из старых библиотек, брошенные бумаги и забытые письма заполняют здания, которые тролли сделали своими домами. А свободное время они проводят за чтением. Многие тролли умеют читать и расшифровывать скоропись, умершую с поколением моего деда, и не меньшее количество тренирует каллиграфию, как средство самовыражения. Этот «секретный код», вместе с расовой чертой — рогами, дал им окно возможностей для самовыражения. Древнее искусство резьбы по кости, как и татуировка реальными чернилами, превратили рога и кожу многих троллей в произведение искусства. Так что контркультурные тролли пытаются стать прекрасными троллями вместо напрасных попыток прикинуться людьми.

ТРОЛЬЯ РЕСПУБЛИКА ЧЁРНЫЙ ЛЕС (СГГ)

Оно было упомянуто в разделе орков, но эту историю успеха троллей я обязан рассказать. Тролья республика была одним из самых, да кого я обманываю, самым неортодоксальным и сложным государством СГГ, тролли упивались этим статусом много лет. Хотя переход формы правления от королевства к республике в 2073 может показаться удачным политическим манёвром, он по большей части был актом выживания чем демонстрацией политической проницательности. Они потеряли своего короля, но не потребность в лидере, а выбрать его было проще чем разобраться в законах престолонаследия и куда проще чем всех убедить в правильности своего варианта. Со времени этого политического сдвига республика подвергается постоянным насмешкам, так что тролли Шварцвальда улучшают свои политические навыки, хотя большинство по-прежнему предпочитает прикидываться туповатыми громилами и держаться подальше от интриг Поморий.

КАК ТРОЛЛИ ВПИСЫВАЮТСЯ В ОБЩЕСТВО

Они в него не вписываются. Вот прям никак. Общество может их терпеть, и вы можете увидеть их на работах вроде дворников, докеров или рядовых законников, но большей частью тролли существуют на краю или вовсе вне мирового социума. Несколько выдающихся личностей смогли подняться по социальной лестнице, но они исключение, ни в коем случае не правило. Приспособление — жестокая борьба, каждый день напоминающая троллям о их статусе аутсайдеров.

Когда у троллей появляется шанс создать собственное общество оно обычно хаотично и с немалым доминированием силы. Но это не значит, что их общество более жестоко чем другие, поскольку большая часть столкновений является «мерянием» между различными группами, физические стычки сравнительно редки.

НОРМЫ: ЛЮДИ

Несмотря на отсутствие единой человеческой культуры, у членов наиболее распространённого метатипа существует чувство нормальности. Численность и монопольное присутствие во время упадка магии дали людям чувство единства человечества, которое только усилилось во время возвышения мегакорпораций и упадка государств. Люди потратили тысячи лет на создание культур, разделяющих нормов по самым разным критериям: религия, национальность или племенная принадлежность. Рост мегакорпораций сопровождался рождением различных корпоративных культур, дающих людям различные идеалы и ещё глубже вбивающих клинья между индивидами. Но численность человечества и есть его культура. Люди создают культуры и субкультуры, а индивиды ищут наиболее подходящие для себя. Иногда они даже меняют культуры несколько раз за жизнь.

Так какова же их контркультура? Всё что противоречит предыдущей культуре человека или доминирующей культуре региона. Таким образом, она может быть различной от человека к человеку, а при переезде из региона в регион контркультура может внезапно стать культурой. Люди находят способ подстроить себя под культуру, если же не получается, они подстраивают культуру под себя.

КАК ЛЮДИ ВПИСЫВАЮТСЯ В ОБЩЕСТВО

Устанавливая основные правила и смешиваясь с ним. Сложность не в установлении удобных для людей правил, а в избежании обвинения в негуманности. Люди устанавливали правила общества тысячи лет. Фактически многие общества росли и рушились годами и ни одно из них не изменялось за один день. Перемены требуют времени и поддержки. Поскольку люди всё ещё вокруг, они поддерживают великое множество различных субкультур. Существует также много культур и все они постоянно меняются. Более открытое принятие иных метатипов, агитация молодых поколений (и сопротивление старших) и иные влияния помогают изменениям не прекращаться.

На другой стороне монеты, в местах где правила устанавливают представители иных метатипов, люди пытаются смешаться. Большинство решивших остаться в тех местах либо приняли своё положение граждан второго сорта, либо слишком упрямы для переезда и полагают, что могут прожить остаток жизни в покое. За последние шестьдесят лет большая часть вторых умерла, но первые продолжают жить на месте и часто размножаются. В силу этой причины их место в обществе претерпело изменения и многие сталкиваются с проблемами, незнакомыми тем, кто много лет прожил тихой жизнью части большинства.

ПЕРСОНАЖИ И ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА

Быть человеком, значит свободно выбирать элементы из множества идей реального мира или работать с МИ над созданием совершенно новой предыстории. Персонаж может быть частью глобального человеческого общества, интегрироваться в общество иного метатипа, чувствовать признание близких или бежать от незнакомцев. Он мог быть воспитан в ненависти политклубом Гуманистов, но отвернуться от него, осознав разрушительный характер убеждений этой организации. Он может быть настоящим патриотом, корпоративным винтиком, шаманом-затворником или чем угодно ещё. Не сдерживайте своё воображение!

Помните, быть человеком, это быть нормой в газах окружающих, к добру и к худу. В глазах представителей иных метатипов, у людей есть всё, особенно власть, ведь лишь в немногих государствах рулят другие метатипы. Некоторые люди считают, что так и должно быть, а к людям и следует относиться несколько иначе, ведь их большинство. Другие ратуют за равное отношение ко всем, а цифры — к чёрту. Среди людей идут ожесточённые дебаты как интегрировать общества, какими должны быть темпы интеграции и как должны сосуществовать. Аргументы этих споров вырабатывались веками и конца края им нет.

При создании персонажа-человека полезно решить, как он к таким спорам относится и каково его отношение к другим метатипам. Многие люди имеют очень ограниченный опыт общения с троллями, однако жертвы ВРНГЭ, метаварианты и разумные твари встречаются ещё реже. Так как отреагирует персонаж, наткнувшись на трёхметровую говорящую змею? Какие действия он предпримет и как будут развиваться их отношения?

Частью этой проблемы являются дети, точнее непослушные подростки, а конкретнее их стремление идти против системы. Они считают своих родителей угнетёнными и слабыми, а потому чувствуют потребность высказаться, присоединиться к подпольным группировкам и, временами, активно восстать против окружающего общества. Вот только ответка сильнее бьёт по родителям, чем по детям. За действия детей родителей подвергают остракизму и иногда депортируют.

ФРИКИ: ПОДМЁНЫШИ

Всё ещё развивающаяся культура подмёнышей является очень интересным объектом изучения. Антропологи могут в реальном времени наблюдать переход секты в культуру, а не выуживать обрывки информации из преданий и историй. Нынешние подмёныши идут двумя путями, в зависимости от тяжести воздействия ВРНГЭ. Изменившиеся сильно наиболее интересны для изучения, поскольку они создают новую культуру для себя и своего народа. Те же чьи экспрессии незначительны, часто остаются частью базовой культуры и либо считают свои отличия как часть своей природы, либо скрывают их в попытке вписаться. Те же самые индивиды пытаются придти на собрания подмёнышей и прочитать лекцию на тему «Я знаю, что я такое», вот только их вышвырнут и заигнорят. Поскольку, по правде говоря, они не знают кто они такие.

Культура подмёнышей, это принятие своего рода и широких вариаций экспрессий, а также нежелание участвовать в формализованной культуре кого бы то ни было ещё. Они наслаждаются своей природой, и многие подмёныши пытаются создать сообщества своего вида, получается не очень, ведь обладателей значительных экспрессий слишком мало. Внутри областей где это удаётся, как и внутри самой культуры подмёнышей, существует мир принятия различий и самовыражения, часто с помощью искусства или сценических постановок. Оживление небольших трущоб стало визитной карточкой общин подмёнышей. Как группа и культура они помогают друг другу, а каждое здание перестроено под тех подмёнышей которые будут там жить. Они даже совместно переделывают дома для приезжающих или когда рождаются дети с разными чертами. Подобные области также привлекают многих метавариантных, которые не чувствуют себя дома в остальном мире. Принятие универсально для изменённых. Но принятие ограничено, поскольку подмёныши проявляют очень мало терпимости к любому нормальному человеку (которых они зовут «нормалы»), который захотел жить среди них, ведь

ПЕРСОНАЖИ И КУЛЬТУРА ПОДМЁНЫШЕЙ

Подмёныши — аутсайдеры по природе. Они не желают быть часть обычного общества, потому что они особенные. Их вышвырнули на окраины, где они нашли дом, в котором их понимают такие же как они. У мира было шестьдесят лет на то чтобы приспособиться к двух с половиной метровым троллям, здоровенным оркам, кряжистым дварфам и изящным эльфам (да и это не слишком хорошо получилось), и лишь несколько десятилетий на привыкание к обладателям клювов, тентаклей, лягушачьих языков и хвостов. Кроме того, подмёнышей много меньше чем металюдей, потому у них никогда не будут шанса примелькаться и стать нормой.

Персонаж, даже естественный аутсайдер — бегущий в тенях, всё равно нуждается в возможности позвонить домой и поговорить с тем, кто его понимает. Персонаж может выбрать, попробует ли он вписаться в общество, вернётся ли в родные места или выберет судьбу отшельника, одиночество вдали от мира. Отыгрыш сложностей, связанных с тем, что персонаж не похож ни на кого из окружающих или трудностей найти подобного себе, всегда завязан на персонаже. Он может быть мечтателем, жаждущим несбыточного; разозлённым на весь мир, поскольку никогда не узнает, настоящие ли у него друзья или они просто пришли в цирк уродов; или же он может забывать или игнорировать реальность своего положения. Быть подмёнышем может быть отличной идеей если у вас есть талант или хорошая стартовая позиция, но истинное преимущество заключается в возможности отыгрыша персонажа, кажущегося аутсайдером внешне, но борющегося за признание в коллективе.

подмёныши чувствуют, что их хотят использовать для подчёркивания собственной контркультурности или попросту жалеют, как «уродов».

Контркультура подмёнышей — не принятие изменений, а попытка скрыть их и вписаться в общество. Такие подмёныши могут искалечить себя, чтобы вернуться к прежней жизни, скрыть изменения и жить так, как будто их не было или попытаться выставить изменения напоказ, сделать их преимуществом в той или иной области, а затем снисходительно позволить нормалам «вдохновляться» собой. Для подмёнышей присоединение к мировой культуре — контркультура.

ШЕРСТЬ: ОБОРОТНИ

Два самых важных момента в культуре оборотней: первый — они не металюди, а животные, второй — они разные животные. Эти два фактора помогают определить культуру (культуры) различных видов оборотней. Виды эти способны выживать в любом регионе планеты, а потому могут имитировать или походить на множество различных культур, многие из которых никогда не взаимодействовали с глобальной культурой метачеловечества.

Культура и воспитание оборотней отражают менталитет их животной родни куда сильнее любого человеческого социума. Оборотень-люпин может быть лоялен к своей стае, но объясняется это нуждами совместной защиты и выживания, а не дружбой или иными нежностями. Однако лояльность эта относится только к выживанию. Оборотень-дельфин может быть забавным и дружелюбным, но это лишь влияние мира, в котором он воспитан. Как только его раздавит деспотичная махина метачеловеческого образа жизни, он не сможет действовать по-старому и будет меняться, к лучшему или к худшему никто не этого не узнает до самого последнего мгновения.

В культуре оборотней наличествует уникальный баланс, обусловленный их положением между двумя мирами. Они слишком умны для жизни среди зверей и слишком дики для обитания в жёстких рамках метачеловеческого социума. Они могут жить в диких окраинах метачеловеческой цивилизации, а иногда даже собираются в количествах достаточных для создания сообщества, но большинству из них критично не хватает образования и понимания, а потому они не являются своими ни одному из миров.

ПЕРСОНАЖИ И КУЛЬТУРА ОБОРОТНЕЙ

Вы — животное. Вы думаете животными категориями, и хотя можете жить среди людей и уметь говорить на их языке, вы часто путаетесь в их действия и намерениях. Сложность их коммуникаций и частота обмана себя и других кажутся вам бессмысленными. Зачем лгать? Если женщина в эструсе и вы хотите с ней спариться, зачем хвалить её обувь, покупать ей напитки и и кормить ужином? Почему просто не взять её? Если она забеременеет будет неплохо принести ей пищу или что-ещё, и, разумеется, позаботиться о потомстве, но атрибуты цивилизации и концепцию уважения чужой воли вам понять тяжело.

Если хотите, можете отыгрывать оборотня, который уже долгое время прожил среди металюдей и понимает необходимость подобных вещей, но помните, теперь он изгой среди своих. Родной вид и другие оборотни теперь будут относиться к нему как к чужаку, которому нельзя доверять.

Во время взаимодействия помните о различных чувствах, которые у оборотня могут быть сильнее, чем у человека. Опознание людей по запаху, бегство из излишне пахучего ресторана, магазина или туалета, попытка заблокировать какофонию городских улиц или непонимание причин страха окружающих перед тёмной аллеей, все эти сенсорные возможности могут описать природу вашего персонажа без необходимости говорить об этом напрямую.

Определяющей чертой взаимоотношений между металюдьми и оборотнями является недоверие. Во многих государствах по-прежнему платят за головы оборотней, да и любая мегакорпорация не упустит случая заплатить, из тайных фондов, само-собой, за живого оборотня, на котором можно провести некоторые эксперименты. Несмотря на отсутствие образования, оборотни знают, что и на них может вестись охота. Раскрытие их природы дело редкое и часто сулящее бегство из общества металюдей.

Для хищных видов такое приспособление ещё сложнее, поскольку они не смотрят на обычных металюдей как на часть своего вида. Многие оборотни, о которых я говорил, активно охотятся в городских разрастаниях, и да, металюди есть в их меню.

Контркультура оборотней является крайне спорной и расстраивающей темой для большинства из них. Основа её заключается в отречении от животной стороны и полному переходу в метачеловеческую форму. Члены контркультуры часто лучше вписываются в большую культуру металюдей, но забывают о собственной природе. Они гордятся долгим пребыванием в метачеловеческой форме и никогда не возвращаются в природное состояние. Некоторые из них даже утверждают, что их основное состояние — метачеловек, а переход к зверю лишь результат воздействия магии. Хотя стоит им попасть в область ослабленной маны и животное снова здесь. И если это стало неожиданностью, что ж вы получите много мёртвых оборотней. В том числе с серебряными пулями в головах.

ПЕРЕДЕЛКИ И АУГМЕНТАЦИИ

Многим из нас хочется стать другими. Мы все их видели: сияющие хромом глаза, гнущиеся в другую сторону колени, хвост, когтистые киберкисти и думали, про себя, почему? Что заставило его так изменить себя? Но ответ не в том, что мы думаем. Мы предполагаем, что это дело выбора, но для идущих путём трансгуманизма в этом нет выбора, только необходимость. Чувство в глубине души, что они не до конца те, кем выглядят и нужно им нечто иное. Для многих этот путь начинается с малого, допустим с изменения цвета глаз. За ними следует модификация кожи, быть может электро-тату. Затем волосы, затем конечность, потом ещё одна, после следует улучшение глаз, возможно новые уши, ... изменения продолжаются бесконечно.

Всех этот раздел не касается, только самых экстремальных. Многие получают лишь несколько апгрейдов, может быть чуть-чуть косметической хирургии во время настройки мышц. Они принимают каждое небольшое изменение как приходящее вместо старого, и не видят, как маленькие изменения вписываются полную картину. Две стороны одной монеты. Одна сторона, имплантация для изменения, другая — для улучшения. Поклонники обоих хотят стать лучше чем были, но когда дело доходит до культур — отличия создают разные миры.

ПЕРСОНАЖИ И КУЛЬТУРА АУГМЕНТИСТОВ

Покупка кибер- и биовэра это не просто выдача дополнительных кубиков и абилок вашему уличному самураю. Каждая потерянная частица Сущности, это маленький кусочек души исчезающий безвозвратно, небольшая часть связи вашего персонажа с метачеловечеством ушедшая в забвение проводников и металла.

Каждая деталь очевидного вэра, это вопрос от прохожего. Насколько сильна рука? Насколько быстра? Вы стреляете этим в людей? Пробиваете ей черепа? Сгибаете трубы или вытаскиваете золото из банковских ячеек? Сорт киберрук и киберног используемый бегущими не являются стандартными заменами конечностей, они служат для повышения возможностей, смесь электронных компонентов и биологии поднимающая тело к новым высотам. Зачастую окружающим это известно, и тогда на владельцев такого вэра смотрят с сочетанием страха, уважения и любопытства.

А что на счёт спазмов, вызванных улучшенными рефлексами? Они делают вас крайне чувствительным и, возможно, неспособным справляться с излишне раздражительными условиями. Каждая деталь вэра установленная в персонажа, это шанс уточнить его поведение и привычки, его маленькие причуды. Модифицируйте его кости биовэром или укреплением костей и боязнь поездок на лифте, деревянных лестниц или даже прыжков в старых зданиях могут стать вполне аутентичными заскоками.

Что же касается других подобных вам, то раз уж у вас есть механизмы для получения преимущества, то и у них есть те же механизмы, те же преимущества и, скорее всего, такой же менталитет. Они смотрят на

ПЕРЕДЕЛКИ

Культура переделок очень личная. Её члены хотят узнать, кем они кажутся, кем хотят быть и кем они являются на самом деле. Подобное странствие очень редко проходит в одиночку, понимающие часто пытаются помочь другу узнать его путь. Некоторые понимают, что родились в неправильном теле, некоторые, что не все его функции активны, а иные же ищут полного изменения. Как бы то ни было они могут найти поддержку на своём пути. Если, конечно, смогут за это заплатить.

АУГМЕНТАЦИИ

Культура аугментированных базируется на личном совершенстве. Они желают быть лучшими из лучших, установить новый рекорд, взять следующую вершину. Они собираются вместе чтобы конкурировать друг с другом, искать новые грани, новое оснащение, способное вознести их на вершину. Окружающих они оценивают с аналогичных позиций. Аугментисты столь много времени проводят в сравнении себя с окружающими и собственными стремлениями, что сравнения эти охватывают весь мир. Кто сильнейший, кто быстрейший, кто лучший воин? Речь всегда о выявлении в этом мире альфы.

Посреди двух сторон этой монеты проходит линия трансгуманистов. Им увлекаются те, кто желает использовать технологию для выхода за пределы обычных металюдей и превратиться в лучшую, более развитую форму метачеловека. Этим путём следуют и улучшающие себя аугментациями и адаптирующие их переделками, раскрывающими полный потенциал метачеловека. Трансгуманисты не верят в собственное превосходство, они больше сосредоточены на том, что значит быть метачеловеком живущим на огромной скале летящей в космосе. Их фундаментальный идеал — эволюция метачеловечества через технологию, но со временем появились те, кто принял в своё сообщество нескольких Пробуждённых, идея заключалась в том, что они будут искать просветления через магию и разыскивать знания по метапланам.

ЭВОКУЛЬТУРА

Несмотря на отсутствие у ищущих просветления или исправления ошибок природы нет отдельного государства, которое они могли бы назвать домом, общая культура у них всё же есть — ЭвоКультура. Эво уже давно несёт идею поддержки для всех и каждого. Если ли у вас клыки, хвост, стальные руки или вовсе отсутствует физическое тело, Эво готово проявить интерес. Подобная открытость привлекает в Эво многих. На сегодняшний момент Эво прочно занимает первое место среди Большой Десятки по численности и процентному соотношению нестандартных граждан и контрактных сотрудников. Помимо этого, она входит в первую десятку издателей нестандартных ГРЕхов, уступая только различным государствам Пробуждённых.

Сама Эво не на все сто процентов привержена трансгуманизму, но идеи и идеалы движения оказывают на неё сильное влияние. Метачеловечность более не ограничена. Там, где ранее разумными были только люди, ныне обитает великое множество металюдей, разумных тварей и оборотней. Всем им необходимо место в обществе и Эво продвигает эту идею. Само собой разумеется, прибыль всегда играет определённую роль и Эво больше получает от исследования Марса и нано-производств (хотя все мы знаем, что из этого вышло), чем от МетаЭргономикс (которая обычно закрывает годовой баланс с потерями от одного до трёх процентов), но всё же МЭ остаётся обласканной дочерью материнской компании и делает отличнейший пиар. Эво ценит тех, кто отличается, а ЭвоКультура превозносит эти отличия. Пока клиенты в силах оплачивать вечеринку.

ПЕРСОНАЖИ И КУЛЬТУРА АУГМЕНТИСТОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

вас как на конкурента, соперника в битве за первое место теневого чарта мегакорпораций. Препятствие, которое может помешать им получить самую прибыльную работу. Даже если вы оба заключили контракт на одну работу, вам придётся блистать ярче, бежать быстрее и разбираться с большим количеством угроз.

А что с ЭвоКультурой? Она совсем другое дело. Выбор ожидается осознанный, кроме того, большая часть модификаций не является атакующей или защитной, только косметической. Да, с кошачьими глазами вы получите хорошее ночное зрение, а хвост помогает с балансировкой, но их задача не в максимизации урона, начищении рыл или уклонении от пуль. Члены ЭвоКультуры будут смотреть на косметические модификации с улыбкой и гордостью, может с долей дружеской ревности, однако, когда вы начнёте стрелять из глаз лазерами и рубить людей на ломтики моноклинком из хвоста, они хмурятся и злятся. Уличный самурай — антитеза ЭвоКультуры. Говорят, они принимают всех — кибер, порождение ВРНГЭ, мета, разумных тварей, кого угодно — но они не участвуют в насилии.

Что касается трансгуманистов, то сейчас они пытаются справиться с последствиями когнитивного фрагментационного расстройства (КФР). Для любого из них вы можете быть потенциальными носителем инфекции, перепакованным или, что ещё хуже, неверующим. Трансгуманисты утыкивают себя вэром пытаясь стать ультра-метачеловеком, следующей ступенью эволюции после метачеловека.

Отнюдь не все трансгуманисты боятся КФР. Некоторые считают его способом возвыситься над метачеловеческой формой. Способом присоединиться к великому сознанию. Верящие в это заражённые могут считать вас индивидом, которого необходимо просветить.

Выбор конкретной аугментации очень важен для вашего персонажа. Подумайте о этом и получите персонажа которого интересно отыгрывать, а не только набор кубиков.

РОЖДЁННЫЕ СВОБОДНЫМИ

Дела начали идти плохо ещё тогда, когда Луги застрял в кресле.

Вероятно, следовало принять это как предзнаменование.

Я не мог винить Джонсона: выбранный ею элитный ресторан в центре города отлично подходил. Откуда ей было знать, что какая-то второсортная звезда трог-рэпа и его отряд кусков мяса большого размера появятся за полчаса до нас и оседлают все очень большие стулья? Это не те, модные шарнирные стулья, способные удержать большинство из посетителей. Это что-то вроде высоких кресел, только, знаете ли, больших, ну очень больших. И обычно с менее грязные от еды.

Как бы то ни было, мы пытались обойтись чем-то усиленным для больших орков, и это прекрасно работало, пока Луг не втиснул свою огромную задницу между усиленными подлокотниками. Поверьте мне: с двумя официантами, вынужденными вытаскивать вас из кресла в конце обеда, не получится быть незаметными.

Ну да ладно. Бег.

Думаю, кто-то забыл просветить мистера Джонсона какой командой мы были. На нас троих висел долг в двадцать штук, иначе мы бы на эту работёнку и не взглянули. Но мы все имеем привычку питаться и сохранять все свои конечности в целости. Это делает металюдей немного менее разборчивыми в выборе работы.

Вот почему менее чем через день мы втроем слонялись без дела возле фуршетного стола во время концерта, из которого нас обычно выгоняли, чувствуя себя не в своей тарелке и ожидая подходящего момента, чтобы сделать свой ход.

Выступление было благотворительным гала-концертом для одной из тех общественных организаций, занимающихся правами металюдей, вы всегда увидите на трибуне её рекламу: не такую плохую, как та, где щенки с большими глазами, которых все мечтают пнуть, чтобы пройти мимо, ну почти. Голодные сироты, богатые дамы стремящиеся ощутить себя хорошими, вы знаете эту хрень. Не то чтобы я не заботился о детях-сиротах, учтите: я просто обладаю низкой терпимостью к самовлюблённому дерьму. Которое тут повсюду. Единственное, что еще хуже, это чушь, связанная с дрес-кодом. Который там тоже был.

Вы когда-нибудь пытались быстро найти напрокат смокинг для трехметрового тролля? Давайте просто скажем, что Луги нужно было быть очень осторожным, наклоняясь, если он не хотел делиться видом своих боксерских трусов с улыбающимся смайлом на фоне огней Сиэтла.

Мэвис было ненамного лучше. Представьте себе дворфку-лесбиянку с ярко-синим ёжиком волос и татуировками на лице, которая пытаются ходить в облегающем зеленом вечернем платье и оперных перчатках, и вы поймете идею. Эй, это было всё, что мы смогли найти по её размеру. Это не те вещи, которые она бы стала хранить в своем шкафу. Она выглядела так, словно собиралась начать грызть столы в любую минуту, и я уверен, что под этой длинной юбкой на ней были её боевые ботинки. Я не горжусь тем, что был слишком напуган, чтобы проверить. Мэвис *кусается*.

BY ROBYN 'RAT' KING

Во всяком случае, я слышу, как вы спрашиваете: какого черта вы, ребята, там забыли?

Ох, ничего особенного. Просто похищем «Wildside».

Для тех, кто жил в пещере последние шесть месяцев или типа того, «Wildside» — это музыкальная группа. И мы были настолько незаметными, насколько это вообще возможно, учитывая, что это группа, состоящая из сасквача, пикси и кентавра. Да, звучит как начало действительно плохого анекдота.

Грёбаный кентавр. Ну вы знаете: четыре ноги, конское лицо, длинный хвост?

Да уж. Незаметности не суждено было случиться.

Я упоминал, что нас было двадцать штук в «Яме»?

Единственными хорошими новостями во всем этом было то, что они хотели быть похищенными. Видимо, их нынешняя «торговая марка» была взята на невыгодных условиях, когда они только начинали, и когда группа стала популярной и парни начали гребсти нюйены, они узнали, что увидят только их часть. Само собой разумеется, продюсер держал их крепко, и они захотели сменить руководство.

И тут в дело вступили мы.

Все уж было спланировано, сказал нам мистер Джонсон. «Wildside» был одним из исполнителей на вечеринке, которая проводилась в бальном зале на верхнем этаже одного из отелей в центре города. Они отыграют своё выступление, а затем отправятся отдыхать в одну из боковых комнат. Мы выскользнем следом, «потушим» двух придурков, охраняющих дверь, или какие там меры безопасности приставил продюсер охранять свою говорящую собственность, и сопроводим участников группы к ожидающему грузовому лифту. Люди Джонсона будут ждать в гараже с подходящим транспортом. Войти и выйти, приключение на час максимум. Легко, как упасть с лошади, верно?

Хорошо, учитывая работу, возможно, это не лучший выбор метафоры. И вообще, я не был слишком уверен в наших шансах улизнуть по-тихому с лошадью и гигантским ковром. По крайней мере, пикси будет легко спрятать. Если понадобится, Луги мог засунуть его в карман.

В соответствии со списком выступающих«Wildside» должен был работать третьим актом. Вторые, трое детей орков, больше выделяющихся громкостью, чем талантом, закончили, когда мы вошли. Я остался возле фуршета и осматривал это место, пока Мэвис и Луги расходились, чтобы занять свои позиции; Мэвис начала работать над своей «магией» в Матрице, а Луги пробирался к двери, куда группы выходили после их выступления. Обычно, давать Луги «скрытую и ненавязчивую» работу было бы примерно так же умно, как пытаться обмануть Лофвира, но на вечеринке было достаточно троллей, с которыми он довольно удачно смешался. Теперь я знаю, кто арендовал все эти смокинги. Наверно я был одним из немногих людей в комнате. Это было странно.

"Ты внутри?" Я послал Мэвис сообщение по нашей сети.

"Да уж. Сижу крепко»

«Осмотрелась?»

«Да, можно действовать»

Так что теперь это было просто ожидание. Я положил несколько закусок на тарелку и наблюдал за толпой, присматриваясь к любому, кто выглядел подозрительно. Было бы здорово, если бы у нас была какая-то магическая поддержка, но было бы ещё лучше, если бы у нас было двадцать штук, в которых мы нуждались, и нам не пришлось бы вообще заниматься этой работой. Я вычислил вероятных охранников и отметил их на ДР, но если всё пройдёт так, как мы планировали, нам не придётся иметь с ними дело. Все насилие будет происходить по ту сторону двери, за которой следит Луги.

Орки закончили своё выступление и побежали за кулисы под разразившиеся аплодисменты, исчезнув за дверью Луги. Затем аплодисменты стали намного громче, и мы впервые увидели «Wildside».

Конечно, мы видели их в триде. А кто не видел? Но триду этого не передать. Я подошел немного ближе к сцене, когда все собрались, чтобы лучше разглядеть, и они запустили свою самую популярную песню. Я слушал довольно странную музыку, но услышанный в живую *Meltdown* было самой странной вещью в моей жизни. Кентавр Дмитрий Д. играл на гитаре, приспособленной к тому факту, что у него было только три пальца на руке; он выглядел как верхняя половина вашего стереотипного металлиста и нижняя половина маленькой ломовой лошади. Пикси, Флик, представлял собой небольшую светящуюся силу, мчащуюся, как безумный, проносясь вперед и назад через что-то, похожее на опухоль, создавая плохое подобие лазерного шоу.

А ещё была Стелла, сасквотч. Три метра в высоту и покрытая светло-коричневым мехом, она издала нечто, похожее на эпицентр ядерной катастрофы, в комплекте с аварийными сиренами. Только более мелодичный. Вы действительно не получили бы полного эффекта в триде: музыка *пронзила* мое тело, проникнув в меня на каком-то глубинном уровне. Если бы я, не был обычником, я бы догадался, какое заклинание пропитало в толпу прямо сейчас. «Окей», — пробормотал я в коммлинк. "Приготовься. Они исполняют только одну песню, поэтому…»

Это было примерно тогда, когда пирог в середине буфета взорвался. Как раз тот, перед которым я стоял. Хорошо, что взрыв был спроектирован так, чтобы издавать много шума и привлекать много внимания, а не причинять травмы, иначе я стал бы красной пятном на полу. Вместо этого я почувствовал, как липкие холодные куски вонзаются в спину арендованного смокинга и в волосы.

«Окей, никому не двигаться!» — закричал громкий голос. Парень вскочил на переднюю часть сцены, размахивая небольшим, но смертоносным пистолетом-пулемётом. Другие — все люди, все в смокингах — появились с периферии, их собственные пистолеты-пулемёты были нацелены на охранников.

Кто-то закричал. Толпа стояла в шатком равновесии, разрываясь между подчинением приказу и подчинением своему коллективному инстинкту паники, исходящим от рептилоидной части мозга.

«Что за…?» — раздался голос Луга по нашей линии связи.

«Кто-то захватил здесь контроль над сетью», — сказала Мэвис. «Место заблокировано.»

«Ты можешь вернуть контроль обратно?» — потребовал я, мой взгляд метался между толпой, боевиками и группой. Как, черт возьми, мы можем вытащить «Wildside» отсюда, если эти хулиганы грабят овец из высшего общества? Я наблюдал как у двадцати почти-уже-совсем-наших штук отрастают крылья.

Нет, подождите. Это был пикси. В одну секунду он был там, а в следующую секунду исчез. «Мэвис?» — пробормотала я.

«Я работаю над этим», — последовал ее жесткий ответ.

Парни с оружием, похоже, не обращали внимания на группу. Я на мгновение задумался, почему они появились здесь, но затем тот, кто был на сцене, прояснил: «Хорошо, вы подонки, слушайте! Если вы двинетесь, мы «уроем» вас, поняли? Мы – Ополчение Человечества, и мы хотим миллион нюйен. Сейчас. Или мы начинаем отправлять богатеньких метов в мешки для трупов. Поняли?» Он помахал пистолетом, чтобы сосредоточиться.

О, круто. Фанатики.

Любители, даже. Как, черт возьми, они вообще оказались здесь? Фагова служба безопасности.

Толпа словно окаменела. Даже тролли, которые, вероятно, могли бы навалять этим придуркам, не разрывая взятых напрокат смокингов.

«Каков план, Джои?» — раздался голос Луги по связи. «У нас здесь будет много мертвецов, если эти парни рассердятся».

«Да», — прорычал я. «И они встали между нами и добычей». Воздух ударил воплем сирены, так громко, что я подумал, что это разобьет мне голову. Это был именно тот звук, который издавали транспортные средства SWAT. Не спрашивайте меня, откуда я это знаю. Я просто знаю, хорошо? Что за дерьмо?

Вокруг в комнате люди прижимали руками головы. Все, кроме парней из Ополчения Человечества, которые внезапно в панике начали оглядываться по сторонам, пытаясь выяснить, где находятся копы.

Я понял, что происходило за секунду до того, как Дмитрий-кентавр отскочил назад, крутанулся на копытах и так сильно ударил парня со сцены задними ногами, что тот поднялся в воздух и приземлился посреди толпы. Его пистолет-пулемёт отлетел в противоположном направлении.

«Вперед!» — закричал я, когда крики снова начались. Все, включая боевиков, словно посходили с ума. Я прыгнул на сцену рядом с Дмитрием, а позади нас Стелла продолжала издавать устойчивый крик сирены. Она улыбнулась мне, ее зубы проявились белым на ее волосатом лице.

«Уведи нас отсюда, черт побери», — сказал Дмитрий с сильным русским акцентом.

«Я работаю над этим», — сказал я сквозь стиснутые зубы, уже вытаскивая свой пистолет. К сожалению, все, что мы смогли пронести сквозь охрану, — это пистолеты, которые не смогли бы тягаться с пистолетами-пулемётами. Нам нужно двигаться быстро, пока они не поняли, что на самом деле копов нет.

Слева от меня я увидел, как врывается Луги, ломая головы парней из Ополчения Человечества, когда они пытались справиться с внезапно обезумевшей толпой. Толпа была бесполезна: толпа паникёров и ничего больше. Но они чертовски хорошо отвлекали внимание.

«Идите сюда», огрызнулся Луг. «Я не могу использовать эти сраные крошечные пистолеты».

«Да, идём», — сказал я Дмитрию. «Ты здесь цель».

«Я — цель, где бы я ни находился», — сказал он, но поднял голову и грациозно спрыгнул со сцены, остановившись в свободном от толпы месте. Он все еще держал свою гитару.

Я не знал, сколько было парней из Ополчения Человечества. Луги бросил мне пистолет-пулемёт. «Мэвис, ты уже открыла этот лифт?» И где, черт возьми этот пикси?

"Еще нет. Похоже, их декер лучше их мускул».

Чертовски здорово. «Я полагаю, ты не пользуешься лестницей, а?» — спросил я у Дмитрия через плечо.

Взгляд, который он бросил на меня, мог бы порезать на куски пласталь.

Справа от меня раздался безошибочный звук огня и пистолета-пулемёта. О, ещё лучше. Луг и я носили броню под нашими смокингами, но «Wildside» были словно утки, или лошади, или чего-то еще, если свинец начнёт летать.

Дмитрий повернулся, повесил гитару на спину и сделал какие-то сложные жесты на языке жестов. Сирены остановились, заменившись звуком искаженного голоса через мегафон: «Это странствующий рыцарь! Вы окружены! Брось оружие!» Затем последовал звук серии выстрелов из дробовика.

А затем воздух над нами озарился множеством мигающих огней — вы знаете, это то, на что вы не должны смотреть, если у вас эпилепсия. Толпа, включая боевиков, сошла с ума. Крошечный высокий голос хихикнул возле моего правого уха, но быстрый взгляд ничего не выявил.

«Получите дверь», раздался голос Мэвис. «Спешите. Это не продлится долго».

«Нам нужно к лифту», — сказал я, посмотрев на Дмитрия.

Стелла пробиралась сквозь толпу, всё ещё испуская отличные имитации звуков жизнедеятельности СР. Её большая пушистая фигура возвышалась над всеми, кроме троллей. Если бандиты не были бы потрясены красивыми огнями, она была бы первой целью для них. Рядом запах ее влажного меха напомнил мне собаку, которая у меня когда-то была. «Нам отсюда», — сказал я им. «Где Флик?»

Хихиканье снова прозвучало в моем ухе, и я почувствовал, как крошечный груз осел на моё плечо на секунду. «Я здесь!» — сказал высокий голос.

«А как же все эти люди?» — спросил Луги, пытаясь отвести Стеллу к двери.

Я рискнул бросить взгляд через плечо. Световое шоу Флика все еще продолжалось, и, о чудо из чудес, оказалось, что толпа наконец собралась вместе и поняла, что у них численное превосходство. Очевидно, что парни из Ополчения Человечества рассчитывали на шок и удивление, что позволит им взять всех под контроль, но любые планы, которые они строили, провалились. Я предполагаю, что они не ожидали, что их задницы будет пинать толпа.

Да, я бы тоже не стал. Это было бы просто нелепо.

«С ними все будет хорошо», — сказал я. "Вперёд!"

Я надеялся, что Мэвис сможет управлять лифтом. Попытка тащить лошадь и огромного плюшевого мишку по двадцати лестничным пролетам — это не то, чего я ожидал. Я задавался вопросом, есть ли у пикси заклинание левитации: возможно, мы могли бы превратить Дмитрия в первого в мире пегасо-кентавра.

Мы выскочили через открытую дверь, Луг первым решил убедиться, что путь свободен. Хорошо, что он это сделал: как только мы все вошли и захлопнули дверь позади нас, раздался голос с другого конца коридора. "Держи их!"

О, боже, я забыл о парнях продюсера

Их было четверо: двое рядом с тем местом, куда мы вошли, как будто они спорили о том, следует ли вернуться и попытаться спасти своих подопечных, а двое других — у двери комнаты отдыха. Пушки были у всех.

Луги и Дмитрий двигались в синхронно, как и планировали: Луг ударил кулаком размером с дьявольскую крысу по голове левого парня, а Дмитрий взмахнул гитарой над головой и ударил ею по черепу правого парня. Те оба упали мгновенно.

Черт возьми, фрикшоу играл в хардбол! Может, мы и выберемся отсюда. Но гитару жаль.

Стелла перестала издавать звуки спецназа, но теперь из невидимых громкоговорителей вокруг нас разразился резкий звук тревоги — на этот раз настоящий. «Есть лифт!» — сказал голос Мэвис по связи. «Бегом, бегом. Уже выставили оцепление внизу. В конец зала, мимо комнаты отдыха! Вперёд!»

Луг и я двигались быстро, так, что наши бронированные туши находились между группой и оставшимися вооруженными людьми. Это было больно, но мы не могли позволить группе пролить кровь. Джонсоны плохо относятся к тому, что клиенты участвуют в деле.

Я не должен был волноваться. Я забыл о Флике. И все еще не видел маленького разбойника, но вдруг два вооруженных человека закричали и бросили оружие, сжимая руки вместе, как будто они только что схватили горячие провода. «Да!» — тихо крикнул крошечный голос. «Нам отсюда!»

Мы проскользнули мимо валяющихся боевиков (Логи и Дмитрий быстро поработали над ними, Стелла подбодрила их маленьким напевом, который всем известен по мультфильмам: ну знаете, тот, который означает «всё плохо, вы облажались»).

Мэвис ждала нас в лифте. Она взглянула на нашу пеструю маленькую группу, но ничего не сказала. Она носила свои боевые ботинки, я заметил.

Стелла улыбалась, ее лицо словно раскололось пополам, когда лифт направился вниз к первому этажу. Она подняла свои пушистые руки и выдала целый поток жестового языка, нацеленный прямо на меня. Я беспомощно посмотрел на Дмитрия. "Что она сказала?"

Кентавр тоже улыбался. «Она говорит, что это самое забавное, что она делала за последние годы. Хочет знать, сможем ли мы когда-нибудь сделать это снова».

Снова раздалось хихиканье Флик, и я почувствовал, как крошечные руки дёргают меня за волосы.

«Э-э...» — сказал я, взглянув на Луга и Мэвис. «Скажи ей, что мы вернемся к этому разговору».

КОНСТРУКТОРЫ

РЯД ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Shadowrun – это игра про персонажей, во всех смыслах этого слова. Шестой Мир оживляется огромным числом бегущих, трущобных панков, корпоративных дронов, шпионов, копов, детективов и так далее. Такое разнообразие персонажей требует широкого ассортимента способов воплотить их в жизнь. Эта глава представляет новые варианты для создания персонажей, давая игрокам возможность выбрать способ создания именно того персонажа, каким они хотят играть. Здесь представлены три базовых варианта: вариант **Всего Десять**, который использует Таблицу Приоритетов из ОКП *Shadowrun*, но даёт большую гибкость в её использовании; система **Покупки за Очки**, которая даёт самую полную гибкость в создании персонажа; и система **Модулей Жизни**, которая позволяет игрокам использовать отдельные элементы из предыстории своего персонажа для развития характеристик и задумки. Заметьте, что все три этих варианта получают бесплатную Карму на знания и языки (стр. 94, ОКП SR5), а также контакты (стр. 104, ОКП SR5).

КОНСПЕКТ ПО ВСЕГО ДЕСЯТЬ

Потратьте 10 очков на Приоритеты, используя эту модифицированную таблицу или стандартную Таблицу Приоритетов (стр. 69, ОКП SR5) со следующими изменениями:

Приоритет A = 4 очка
Приоритет B = 3 очка
Приоритет C = 2 очка
Приоритет D = 1 очко
Приоритет E = 0 очков

ГЕНЕРАЦИЯ «ВСЕГО ДЕСЯТЬ»

Всего Десять – это вариант для игроков и мастеров игры, ищущих что-то между жёсткостью стандартной таблицы приоритетов и сложностью более гибких, но продвинутых способов создания персонажа. С помощью этого выбора, игроки обращаются к новой Таблице Приоритетов Всего Десять или же просто к обычной Таблице Приоритетов (стр. 69, ОКП SR5) с одним изменением: вместо выбора A, B, C, D, E, как обычно, игрокам даётся набор десяти (10) очков для траты на приоритеты. Выбор A стоит 4 очка, B – 3, C – 2, D – 1, а выбор E бесплатен.

Создание стандартного персонажа, с рядом приоритетов A, B, C, D, E, будет стоить 10 очков. Персонажи, использующие Всего Десять, получают те же 10 очков, тот же потенциал, но они могут их использовать, как им захочется. Всего Десять позволяет игроку выбрать приоритет A несколько раз, а затем использовать D и E на всё оставшееся, создать персонажа с приоритетами B для всех и всего, или даже копировать стандартный ряд Приоритетов, если они это предпочтут.

Хотя каждый Уровень Приоритетов (A, B, C, D и E) может быть выбран больше одного раза с этим методом, помните, что каждая колонка (Метатип, Атрибуты, Магия\Резонанс, Умения и Ресурсы) всё ещё может быть выбрана только один раз. Так что у вас не получится брать бесплатный вариант «E» снова и снова, давая своему персонажу-человеку +1 очко специальных атрибутов каждый раз, или создавая бесконечную петлю получения 6.000 нюйен снова и снова. Тебе придётся взломать Матрицу, а не систему генерации персонажа, извини!

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ВСЕГО ДЕСЯТЬ

Скажем, Дэйв хочет сделать себе боевого декера-сорвиголову, стойкого наёмника, который может постоять за себя в перестрелке так же хорошо, как и в Матрице. Он не вкладывает очки в Магию и Метатип (Приоритет E в обоих случаях по 0 очков за каждый, не дающие ему никакого магического потенциала и давая его человеку лишь одно очко специальных атрибутов). Со всеми оставшимися 10 очками он тратит 3 из них, чтобы получить Приоритет B в Атрибутах (20 очков, что должно дать ему хороший потенциал в физических и ментальных характеристиках), и ещё 3 за ещё один B в Умениях (36 очков умений и 5 очков групп умений очень пригодятся!). Затем он вкладывает свои последние 4 очка, чтобы получить A в Ресурсах (максимизируя свой капитал с 450,000 нюйен для покупки раскалённой кибердеки и неплохого количества боевого хрома в придачу). Окончательные выборы Дэйва – A, B, B, E, E позволяют ему построить того персонажа, какого он хочет, в то же время сохраняя лёгкие для использования наборы, предоставляемые таблицей приоритетов.

Фелиция хочет сделать персонажа вроде «эльфа на все руки», корпоративного магораба, чей новый тотем Проказник уводит её в тени. Выбор Приоритета C для Метатипа стоит ей 2 из её 10 очков, и даёт её эльфийскому персонажу 3 очка специальных атрибутов, что даст ей неплохой счёт Грани, если она только купит очки Магии где-то ещё. Ещё 2 очка дают её Приоритет C в Атрибутах, давая 16 очков (которые она использует для достаточно равного распределения по всем её характеристикам, с немного шаманским направлением за счёт её эльфийских бонусов). Продолжая начатое, и тратя по 2 очка, чтобы получить C по всем направлениям, она создаёт мага с базовой Магией 3 и 5 заклинаниями, 28/2 на умения и приличный счёт сбережений корпоративного работника с 140,000 нюйен на затраты. Её бывший исследователь будет средним во многих вещах, сможет использовать Грань для сияния в нужных моментах и ему будет куда развиваться, благодаря её ряду C, C, C, C, C.

Кевин решил, что играть крутым уличным нео-примитивом без выкрутасов было бы весело. Будучи полу-луддитом, кое как сводящим концы с концами, он урезает свои Ресурсы (E за 0 очков и всего 6,000 на растрату) и Магию (E, 0 очков, обычник, как кирпич). Он берёт впечатляющую A в Умениях (стоящую 4 очка, но дающую 46 очков умений и 10 очков групп) и ещё одну A в Атрибутах (ещё 4, давая ему максимальные 24 очка атрибутов). Его последние 2 очка приоритетов пойдут в C в Метатипе, создавая дварфа с одним очком специальных атрибутов для повышения Грани, показывая, что он уже вполне матёрый просто от выживания посреди уличной нищеты. С достатком очков умений и надёжной базой атрибутов, даже просто с блочным луком и парой клинков, он будет довольно опасным персонажем, благодаря его разбросу A, A, C, E, E.

Расти хочет классического боевого мага, который будет хорош с пушкой и клинком, а не только с заклинанием. Он решает взять B (по 3 очка каждое) в Атрибутах, Магии и Умениях (это даст ему достаточно характеристик, чтобы быть среднячком по всем направлениям, солидное значение Магии, разнообразные заклинания, пару дополнительных магических умений и знатные 36/5 для широкого выбора умений). Он выбирает бесплатный вариант Человека для Метатипа (что всё равно даёт ему очко Грани в рукав), и затем тратит его оставшееся очко приоритетов на 50,000 в Ресурсах, что должно быть достаточно, чтобы снарядить себя, как полноценного бегущего. B, B, B, D, E позволяет ему создать персонажа с приличными способностями в более чем одном поле деятельности.

Стоимость метатипов

Метатип	Стоимость
Базовые метатипы	
Человек	0 Кармы
Дварф	50 Кармы
Эльф	40 Кармы
Орк	50 Кармы
Тролль	90 Кармы
Расширенные метатипы	
Вакьямби	70 Кармы
Гигант	90 Кармы
Гном	50 Кармы
Дриада	90 Кармы
Запири Тепе	80 Кармы
Кентавр	60 Кармы
Коборокуру	70 Кармы
Менехун	50 Кармы
Минотавр	100 Кармы
Нага	95 Кармы
Нартаки	40 Кармы
Ноктюрна	60 Кармы
Оборотень [Бовин; Вульпин]	100 Кармы
Оборотень [Канин; Фальконин]	110 Кармы
Оборотень [Люпин; Эквин]	120 Кармы
Оборотень [Пантерин; Тигрин]	150 Кармы
Оборотень [Урсин; Леонин]	160 Кармы
Огр	40 Кармы
Они	50 Кармы
Пикси	70 Кармы
Сасквоч	90 Кармы
Сатир	50 Кармы
Фомор	100 Кармы
Хануман	100 Кармы
Хобгоблин	40 Кармы
Циклоп	100 Кармы

ПОКУПКА ЗА ОЧКИ

Метод Покупки за Очки имеет даёт больше гибкости по сравнению с любой другой системой; проблема в том состоит в том, что полный набор доступных вариантов может сделать создание персонажа относительно трудоёмким процессом. Однако, для большинства это вложение времени стоит того, так как у них есть шанс создать персонажа именно таким, каким они хотят.

В системе Покупки за Очки вы получаете 800 Кармы. Первым делом вам необходимо купить метатип, обращаясь к Таблице Стоимости Метатипов.

Когда вы выберете свой метатип, установите свои атрибуты на минимальные уровни, используя Таблицу Атрибутов Метатипов на стр. 70, ОКП SR5 или стр. 127-128 в этой книге. Начиная с этого момента, система Покупки за Очки по большей части работает сходно с **Развитием Персонажа** (стр. 109, ОКП SR5), только сейчас вы развиваете персонажа с минимальными атрибутами для их архетипа и без умений. Игрок использует Карму для покупки атрибутов, умений, качеств, контактов (следуя правилам на стр. 104, ОКП SR5), снаряжения (по стоимости 1 Кармы за каждые 2,000 нюйен; максимально можно потратить 235 Кармы таким образом) и любого другого, что будет необходимо для того, чтобы вдохнуть жизнь в персонажа. Несколько вещей, о которых надо помнить: первое, как и с системой Приоритетов, персонажи при создании могут иметь только один Ментальный или Физический атрибут на их естественном максимуме (специальные атрибуты – Грань, Магия и Резонанс – не попадают под это ограничение). Второе, если персонажи хотят использовать Магию или Резонанс, они должны купить одно из дополнительных качеств ниже:

Адепт (20 Кармы): Это делает персонажа адептом, способным направлять ману в физические способности. Они получают Рейтинг Магии 1 и могут покупать больше рангов с помощью Кармы. Как положено при создании персонажа, персонаж получает бесплатные очки силы равные их Рейтингу Магии. Для большей информации об адептах, смотрите стр. 73, ОКП SR5.

ТАБЛИЦА ПРИОРИТЕТОВ

Приоритет	Метатип	Атрибуты	Магия или Резонанс	Умения	Ресурсы
A (4)	Человек (9) Эльф (8) Дварф (7) Орк (7) Тролль (5)	24	**Маг или мистический адепт:** Магия 6, два Магических умения рейтинга 5, 10 заклинаний, ритуалов и/или алхимических заготовок **Техномант:** Резонанс 6, два Резонансных умения рейтинга 5, 5 комплексных форм	46/10	450,000¥
B (3)	Человек (7) Эльф (6) Дварф (4) Орк (4) Тролль (0)	20	**Маг или мистический адепт:** Магия 4, два Магических умения рейтинга 4, 7 заклинаний, ритуалов и/или алхимических заготовок **Техномант:** Резонанс 4, два Резонансных умения рейтинга 4, 2 комплексные формы **Адепт:** Магия 6, одно Активное умение рейтинга 4 **Аспектный маг:** Магия 5, одна группа Магических умений рейтинга 4	36/5	275,000¥
C (2)	Человек (5) Эльф (3) Дварф (1) Орк (0)	16	**Маг или мистический адепт:** Магия 3, 5 заклинаний, ритуалов и/или алхимических заготовок **Техномант:** Резонанс 3, 1 комплексная форма **Адепт:** Магия 4, одно Активное умение рейтинга 2 **Аспектный маг:** Магия 3, одна группа Магических умений рейтинга 2	28/2	140,000¥
D (1)	Человек (3) Эльф (0)	14	**Адепт:** Магия 2 **Аспектный маг:** Магия 2	22/0	50,000¥
E (0)	Человек (1)	12	—	18/0	6,000¥

Аспектный маг (15 Кармы): Выбор этого качества позволяет персонажу быть аспектным магом, что означает, что они умелы в одной определённой сфере магии – Волшебство, Призывание или Зачарование. Он получает Рейтинг Магии 1 и может покупать больше рангов с помощью Кармы. Для большей информации о способностях и ограничениях аспектных магов, смотрите стр. 73, ОКП SR5.

Маг (30 Кармы): Это делает персонажа пользователем магии, способным произносить заклинания, призывать духов и использовать другие магические способности. Они получают Рейтинг Магии 1 и могут покупать больше рангов с помощью Кармы. Для большей информации о магах и что они умеют делать, смотрите стр. 73, ОКП SR5.

Мистический Адепт (35 Кармы): Это делает персонажа мистическим адептом, гибридом мага и адепта, который может произносить заклинания и в то же время получать физические способности адепта. Они получают Рейтинг Магии 1 и могут покупать больше рангов с помощью Кармы. Они не получают бесплатные очки силы; вместо этого, им необходимо покупать очки силы по стоимости 5 Кармы за очко силы (вплоть до максимального количества равного их Рейтингу Магии).

Техномант (15 Кармы): С этим качеством, персонаж становится техномантом. Они получают атрибут Резонанса на уровне 1 и могут покупать больше рангов с помощью Кармы. Для большей информации о техномантах, смотрите сноску Жизнь Техноманта в 2075 году на стр. 73, ОКП SR5, а также правила игры, начинающиеся на стр. 269, ОКП SR5.

Учтите, что оставшаяся Карма из процесса Покупки за Очки не может быть перенесена из создания персонажа – используйте её, иначе потеряете! Как и с системой приоритетов, не более 5,000 нюйен может быть перенесено из создания персонажа. Персонажи бросают на свой начальный капитал в зависимости от купленного уровня жизни, используя таблицу Стартовые Нюйены, стр. 101, ОКП SR5.

МОДУЛИ ЖИЗНИ

Эта система начинается схоже с системой Покупки за Очки в том, что персонажи начинают с 750 Кармы для построения своего персонажа (заметьте, что это меньше, чем в методе Покупки за Очки из-за преимуществ различных модулей, являющихся частью этого метода). Вместо выбора атрибутов, умений и тому подобных, игроки выбирают различные Модули Жизни для представления жизни их персонажей до настоящего момента – их предысторию, их умения, и т.д. Каждый Модуль Жизни имеет стоимость Кармы, которая вычитается из общего количества; очки, вложенные в каждый модуль, отражают определённые и соответствующие умения и способности.

Используя этот метод, первым делом выберите метатип и вычтите его стоимость из своей Кармы; стоимость каждого метатипа указана в Таблице Стоимости Метатипов (стр. 73). Установите свои атрибуты на минимальный уровень для выбранного метатипа. Затем, вам необходимо выбрать Национальность и определённый регион той страны, откуда вы родом. Все эти наборы стоят 15 Кармы. Когда вы сделали свой выбор, примените соответствующие изменения к своим атрибутам и умениям, как указано в каждой Национальности и Регионе/Демографии. Заметьте, что при выборе Региона/Демографии, как негативного качества, нет бонуса к Карме, или стоимости Кармы при выборе региона, как позитивного качества, или с бонусами к умениям или атрибутам. Все эти стоимости и бонусы уже подсчитаны в стоимость Кармы модуля. Когда вместе с качеством указана стоимость Кармы или бонус, они там для указания уровня этого качества, а не стоимости, которую должен заплатить персонаж.

Заметьте, что никакое активное умение не может быть повышено выше 7 в этой системе. Если выбранный модуль повышает активное умение выше 7, модуль может быть выбран, но любые ранги выше 7 будут потеряны. Знания могут быть повышены до максимального значения 9. Если выбрана группа умений, но предыдущие выборы сделали умения в этой группе разных значений, просто добавьте по одному рангу в каждое умение этой группы.

Заметьте, что способности Магии или Резонанса не включены ни в один из Модулей Жизни, поэтому персонажи, которые хотят пойти по этому пути, должны купить эти особенности в какой-то момент процесса создания персонажа по стоимости, указанной на стр. 64. Они получают атрибуты, как указано в тех качествах.

НАЦИОНАЛЬНОСТИ

СОЕДИНЁННЫЕ КАНАДО-АМЕРИКАНСКИЕ ШТАТЫ (СКАШ)

СКАШ — земля свободных, дом отважных. Не важно, насколько сильно мегакорпорации контролируют жизнь граждан, не важно, как много чиновников предают своих избирателей ради малейшей капельки власти, не важно, как много бутафорских выборов приводят корпоративных марионеток к власти, жители СКАШ до сих пор верны этому старому, устаревшему образу. Что они есть на самом деле – так это страна великих богатств и огромной силы, и если граждане будут удачливы, то они однажды смогут притронуться к малой его части.

КОНФЕДЕРАЦИЯ АМЕРИКАНСКИХ ШТАТОВ (КАШ)

В основном, состоящая из того, что когда-то было юго-восточной частью Соединённых Штатов, КАШ независима, дерзка и зачастую попадает в сложные ситуации. С военной мощью, подкреплённой Аресом СКАШ на севере, огромной силой Ацтлана на юге, и зачастую враждебными Государствами Коренных Американцев на западе, граждане КАШ часто чувствуют себя, будто им всегда надо быть начеку. Но они — достаточно упрямый и своенравный народ, чтобы не просто выживать в сложных условиях, но и находить способы процветать.

ГОСУДАРСТВА КОРЕННЫХ АМЕРИКАНЦЕВ (ГКА)

ГКА – это свободная коалиция управляемых коренными американцами стран в западной и северо-западной части Северной Америки. Они не всегда ладят друг с другом – в действительности, они часто ввязаны в заговоры друг против друга – но они всё же предпочитают разбираться друг с другом, вместо общения с другими странами их континента. Граждане ГКА зачастую уважают историю и свои традиционные культуры, но ни в коем случае не думай о них как об отсталых – они могут быть опытны с техникой не хуже любых других.

ТИР ТЕЙГИРН

Эльфийская страна Тира Тейгирна – это скрытое магическое место великой силы и величайшего высокомерия. Хотя они стали более открыты к чужакам в последние года, у них проблемы с полным доверием любому, кто не является доморощенным эльфом – в особенности, если это орк или тролль (вероятно даже включая тех, кто проживает в Тире). Текущий высокий князь страны, Мари Телестриан, родом из выдающейся корпоративной династии, так что не удивительно, что ей симпатизируют корпорации. Правда, ходят в тенях слухи о семейных связях с некоторыми более грубыми и неотёсанными сегментами уличной жизни Шестого Мира, как, естественно, и полагается. Что есть изящная наружность без прогнившей насквозь подноготной?

Подробности СКАШ

Основной язык	Английский (Р)
Вторичные языки (выберите один язык с рангом 1)	Испанский, Немецкий, Итальянский, Французский, Мандаринский, Польский, Идиш
Общие умения	Компьютеры +1, Знания: История +1, Знания: СКАШ +1
Регионы	
Основные СКАШ	Логика +1, Этикет +1, Знания: [Город] +2, Языки +2, ГРЕшник (5)
Канада	Тело +1, Навигация +1, Выживание +1, Этикет +1, ГРЕшник (5)
Денвер (сектор СКАШ)	Интуиция +1, Знания: Денвер +2, Переговоры +1, Этикет +1, ГРЕшник (5)
Сиэтл	Реакция +1, Проницательность +1, Запугивание +1, Знания: Сиэтл +2, ГРЕшник (5)
БезГРЕшный	Ловкость +1, Знания: [Город] +1

Подробности КАШ

Основной язык	Английский (Р)
Вторичные языки (выберите один язык с рангом 1)	Испанский, Немецкий, Польский, Идиш
Общие умения	Этикет +1, Знания: История +1, Знания: КАШ +1
Регионы	
Основные КАШ	Харизма +1, Компьютеры +2, ГРЕшник (5)
Денвер	Интуиция +1, Знания: Денвер +2, Переговоры +1, Компьютеры +1, ГРЕшник (5)
БезГРЕшный	Тело +1, Знания: [Город] +1

Подробности ГКА

Основной язык	Выберите один из языков, указанных в секции Регионы.
Вторичные языки	Смотрите Регионы; где доступно, выберите один Вторичный Язык с рангом 1. Английский также может быть выбран с рангом 1.
Общие умения	Стрельба из лука +1, Знания: История +1, Знания: ГКА +1
Regions	
Альгонско-Манитоунский Совет	Языки: Атабаскский, Анишинаабе, Ирокезский, группа умений Природоведение +1, Проницательность +1, Клинки +1, Безоружный бой +1, Уличные знания: [Племя] +1, ГРЕшник (5)
Атабаскский Совет	Языки: Атабаскский, Эскимосско-Алеутский, Тело +1, Выживание +1, ГРЕшник (5)
Корпоративный Совет Пуэбло	Языки: Юто-Ацтекский, Зуни, группа умений Электроника +1, Этикет +2, Профессиональные знания: Деловые практики +1, ГРЕшник (5)
Совет Салиш-Ши	Вторичные языки: Салиш, Сиуанский, Ор'зет, Логика +1, Выживание +1, ГРЕшник (5)
Нация Сиу	Языки: Анишинаабе, Атабаскский, Ирокезский, Сиуанский, группа умений Природоведение +1, Клинки +1, Уличные знания: Культура Сиу +1, ГРЕшник (5)
Транс-Полярная Алеутская Нация	Языки: Эскимосско-Алеутский, Экзотическое Рукопашное Оружие (Гарпун) +2, Проницательность +1, Выживание +1, Профессиональные знания: Полярные твари +2, ГРЕшник (5)
Цимшианская Нация	Языки: Атабаскский, Тлингитский, Цимшианский, Сиуанский, Сила +1, Клинки +1, Аллергия (Редкая/Слабая) (5)
Денвер	Интуиция +1, Компьютеры +1, ГРЕшник (5)
Лас Вегас	Языки: любой Коренной Американский Племенной, Проницательность +1, Обман +2, Этикет +1, Уличные знания: Азартные игры +2, ГРЕшник (5)
Солт-Лейк-Сити	Умелец +1, Компьютеры +1, Этикет +1, Переговоры +1, Проницательность +1, Уличные знания: Мормоны +2, ГРЕшник (5)

Тир Тейгирн	
Основной язык	Спереть (Р)
Вторичный язык	Английский 2
Общие умения	Этикет +1, Знания: История +1, Уличные знания: Тир Тейгирн +1
Демография	
Эльфы/Люди	Харизма +1, Компьютеры +2, ГРЕшник (5)
Орки/Тролли/ Дварфы	Обман +2, Маскировка +1, Запугивание +1, Скрытность +1, Проницательность +1, Уличные знания: Контркультура +2, ГРЕшник (5)

ДЕТСТВО

Теперь вам необходимо выбрать ваш первый Модуль Жизни. Это повысит ваш возраст до десяти лет и должно описать, как прошло детство вашего персонажа. Все эти наборы стоят 40 Кармы.

ЖИЗНЬ В АРКОЛОГИИ

Аркологии представляют собой идеал корпоративного контроля – гигантские построения, из которых работникам никогда не надо выходить, где они могут работать, есть и спать под бдительным присмотром их родительской корпорации. Ах, да, они ещё могут ходить в магазины – могут выкладывать деньги в корпоративно-контролируемых учреждениях, гарантируя, что их зарплата ни в один момент не покидает корпорацию. Аркологии продаются как последнее слово в компактном жилье, место, где все ваши необходимости находятся на кончиках пальцев. В действительности же, они больше походят на тюрьмы с хорошими удобствами, но строгим требованием принудительной работы. Когда всё и все, кого ты видишь – собственность корпорации, как ни крути, изменит, как ты будешь расти.

Жизнь в аркологии	
Атрибуты	Логика +1, Харизма +1
Качества	Ограниченный Корпоративный ГРЕх (15)
Умения	Группа умений Электроника +2, Этикет +2, Проницательность +1, Академические знания: [Корпорация] +3

КОРПОРАТИВНЫЙ ДРОН

Великая чернь мира, люди, которые создают вещи и делают вещи, люди, которых отбрасывают в сторону, как только их продуктивность падает. Они трудятся долгие часы, им мало платят, но говорят, чтобы они были благодарны, что их не выбрасывают на «милость» улиц. Их жизнь такова, что они иногда смотрят на эти «милости» и решают, что они не так уж и плохо выглядят.

Корпоративный дрон	
Атрибуты	Логика +1, Харизма +1
Умения	Группа умений Электроника +2, Этикет +2, Проницательность +1, Академические знания: [Корпорация] +3

ЖИЗНЬ НА ФЕРМЕ

Миру нужна еда, а значит, миру нужны фермы, но жизнь на ферме в Шестом Мире намного отличается от того, чем она была в прошлые века. Быть фермером – это больше работа механиком, чем обработка земель – машины этим занимаются двадцать четыре часа в день, и кому-то надо следить, чтобы они были в хорошем состоянии и смазаны. Если ты вырос на ферме, ты не знал ни межсезонья, ни выходных, ни даже перерывов. Будь то снаружи, в теплице или с искусственным светом и другими вспомогательными средствами, растения растут круглый год. Машины всегда работают, а вместе с ними и фермеры.

Жизнь на ферме	
Атрибуты	Тело +1, Сила +1
Качества	Необразованный (8), Стойкость (9)
Умения	Промышленная механика +1, Профессиональные знания: Фермерство +5

БЕГЛЕЦ

Ты начал свою жизнь в бегах. Твои родители могли прятаться от мстительной корпорации, от упрямых правоохранительных органов, или от безжалостной организованной преступности. В любом случае, ты переезжал с места на место, менял имена и не знал ни капли стабильности в свои годы взросления. Но ты научился паре полезных вещей как оставаться скрытым или как избегать тех, кто очень хотят тебя найти.

Беглец	
Атрибуты	Реакция +1, Сила воли +1, Интуиция +1
Качества	Паранойя (7), Криминальный ГРЕх (10), Плохая репутация (7)
Умения	Группа умений Притворство +2, Проницательность +1, Скрытность +1, Уличные знания: [Город] +2

АРМЕЙСКИЙ РЕБЁНОК

Ты вырос в окружении армии, переезжал несколько раз в зависимости от того, куда твоих родителей отправляли на командировку. Ты стал немного неприкаянным. Ты повидал больше мира, чем большинство детей твоего возраста, но у тебя нет таких же друзей, какие есть у других. Ты мог стать более дисциплинированным, чем твои ровесники, или же мог стать буйным и непослушным – всё зависит от того, как хорошо ты приспособился к военной жизни.

Армейский ребёнок	
Атрибуты	Сила +1, Реакция +1
Качества	Грубиян (14)
Умения	Группа умений Ближний бой +2, Переговоры +1, Проницательность +1, Профессиональные знания: Армия +3, Занимательные знания: Военная история +2

ИЗОЛИРОВАННОЕ ДЕРЕВЕНСКОЕ ВОСПИТАНИЕ

Шестой Мир, по большей части – городская территория, но даже в нём до сих пор существуют изолированные места. Выросший в отдалённой части страны, с очень малым контактом с другими или ограниченным контактом, ты вырос закалённым, но простодушным и без общего образования.

Изолированное деревенское воспитание	
Атрибуты	Тело +1, Сила +1
Качества	Грубиян (14), Необразованный (8), Стойкость (9)
Умения	Клинки +1, группа умений Природоведение +2, Бег +1, Безоружный бой +1, Знания: Фермерство +2

СИРОТА

Тебя либо бросили родители, либо их убили или их посчитали непригодными для твоего воспитания, и система взяла на себя ответственность по заботе о тебе на большую часть жизни. Тебя переназначали с места на место, и у тебя было несколько домов, но ни в одном доме и ни в одной семье ты не прижился. Ты привык к собственной независимости и неприкаянности.

Сирота	
Атрибуты	Сила воли +1
Умения	Компьютеры +1, Проницательность +2, Скрытность +2, Выживание +1, Уличные знания: [Город] +3, Профессиональные знания: Система опеки +3

БОГАТЫЙ РЕБЁНОК

Ты вырос с пресловутой серебряной ложкой во рту и мало в чём нуждался. У тебя были лучшие школы и репетиторы и лучшее начало жизни, какое можно купить за деньги – но ты всё равно как-то оказался в тенях. Хорошее начало всегда может обернуться плохо.

Богатый ребёнок

Атрибуты	Харизма +1
Качества	Трастовый фонд (10), Предвзятость: Бедняки (7)
Умения	Умелец +1, Лидерство +2, Компьютеры +2, Занимательные знания: [Любое] +3, Языки +3

БЕСПРИЗОРНИК

Ты вырос на улицах города, потому что твои родители погибли, бросили тебя или не смогли найти после того, как ты убежал. У тебя была сложная жизнь, ты общался с уличными бандами, совершал мелкие преступления, и иногда избивал людей, которые, ты уверен, того заслужили. У тебя также могли быть связи с более взрослой бандой, занимающейся более гнусными делами.

Беспризорник

Атрибуты	Тело +1, Сила воли +1
Качества	Паранойя (7), Флешбэки (7), Необразованный (8), Стойкость (9)
Умения	Группа умений Ближний бой +2, Проницательность +1, Бег +1, Скрытность, +1, Уличные знания: [Город] +3

БЕЛЫЙ ВОРОТНИЧОК

Твои родители были довольно успешны – доктора, юристы, высшее руководство в корпорации и так далее. Ты получил хорошее образование, которое научило тебя методам нанимателя твоих родителей, в то же время не мешаясь у них под ногами. Твои книжные знания обширны, но воспитание было защищённым и ты не узнал многого о мире вне безопасных границ твоей корпорации.

Белый воротничок

Атрибуты	Логика +1, Харизма +1
Умения	Специализация Этикет (Профессиональный), Переговоры +1, Занимательные знания: [Любое] +3, Языки +3

ЮНОСТЬ

Следующий ряд Модулей Жизни представляет твои подростковые годы и повышает возраст твоего персонажа до семнадцати лет. Все наборы стоят 50 Кармы.

КОРПОРАТИВНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Тебя обучала корпорация, потому что это – единственная вещь, о которой ты знал, либо потому что твоя семья хотела тебя обеспечить работой, когда ты, в итоге, выпустишься. Теперь ты на пути становления очередным рабом зарплаты одной из корпораций в твоём родном городе, продавая свою душу ради безопасности, как и многие до тебя.

Корпоративное образование

Атрибуты	Харизма +1, Логика +1
Умения	Группа умений Электроника +1, Химия +1, Гимнастика +1, Академические знания: [Любое, выбери два] +1, Профессиональные знания: [Корпорация] +2, Профессиональные знания: [Работа] +2

ЖИЗНЬ НА ФЕРМЕ

Ты потратил свои подростковые года на ферме, усердно работая, чтобы держать все машины, которые делают посадки и собирают урожай, в хорошем состоянии. Это тебя укрепило физически и дало тебе некоторые технические умения, но твои книжные знания явно отстают.

Жизнь на ферме

Атрибуты	Тело +1, Интуиция +1
Качества	Животная эмпатия (3)
Умения	Промышленная механика +2, Длинноствольное оружие +1, Пилотирование наземных машин +2, Пистолеты +1, Профессиональные знания: Фермерство +1, Занимательные знания [Любое] +1

СРЕДНЯЯ ШКОЛА

Ты сделал то, что до тебя сделали миллиарды – пошёл в среднюю школу. Ты научился паре вещей, вырос как личность, получил пару эмоциональных шрамов и сделал ошибки, которые будешь избегать в будущем или будешь повторять. Главное, что ты выжил.

Средняя школа

Атрибуты	Харизма +1, Логика +1
Умения	Атлетика +1, Компьютеры +2, Химия +1, Софт +2, Академические знания: [Любое, выбери два] +1, Языки +1, Уличные знания: [Родной город] +1

БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ

Ты потратил свои подростковые года сражаясь вместе со своей шайкой или бандой, нося с собой оружие вместо книг и повидав больше насилия, чем нужно детям. Это сделало тебя более физически внушительным, чем другие, но серьёзно повредило твоему образованию.

Бандитские разборки

Атрибуты	Тело +1, Реакция +1, Сила воли +1
Качества	Контакт с чёрного рынка (10), Паранойя (7), Необразованный (8), Криминальный ГРЕх (10)
Умения	Клинки +2, группа умений Огнестрельное оружие +1, Первая помощь +1, Переговоры +1, Проницательность +1, Бег +1, Скрытность +1, Выживание +1, Уличные знания: [Город] +2

ДОМАШНЕЕ ОБУЧЕНИЕ

Вместо того, чтобы выходить в общество и смешиваться с другими ради образования, тебя обучали на дому либо твои родители, либо репетитор, либо даже по Матрице. Это дало тебе хорошее образование, но мало жизненного опыта или контакта с твоими ровесниками, что ограничило твой социальный рост.

Домашнее обучение

Атрибуты	Логика +1, Сила воли +1
Качества	Социальный стресс (8)
Умения	Химия +1, Компьютеры +3, Софт +2, Академические знания: [Любое, выбери два] +3, Языки +2

ИЗОЛИРОВАННОЕ ДЕРЕВЕНСКОЕ ВОСПИТАНИЕ

Проживая в отдалённой части страны, с минимальным контактом с другими или только ограниченным контактом, ты вырос закалённым, но простодушным и с ограниченным формальным образованием, но зато получил знания о некоторых вещах, которым не учат в школе.

Изолированное деревенское воспитание	
Атрибуты	Тело +1, Сила воли +1
Качества	Некомпетентный: Электроника (5)
Умения	Клинки +1, Первая помощь +1, Гимнастика +1, Длинноствольное оружие +1, группа навыков Природоведение +1, Проницательность +2, Скрытность +1, Уличные знания: Твари +2

МАГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Когда ты был молодым, тебя определили как Пробуждённого и дали соответствующее образование. Подвох в том, что это было спонсированное корпорацией образование с условием, что ты вступишь в корпорацию на минимальный срок после того, как покинешь систему образования (вы должны выбрать либо модуль Дальнейшее образование, а затем модуль Корпоративный работник, либо же сразу взять модуль Корпоративный работник, если вы не хотите брать Дальнейшее образование). Заметьте, что для выбора этого модуля, вам необходимо отдельно купить качества Адепт, Аспектный маг, Маг или Мистический Адепт (стр. 73).

Магическое образование

Атрибуты	Сила воли +1, Харизма +1
Качества	Ограниченный корпоративный GREx (15)
Умения	**Маг**: добавьте 1 ранг к двум из следующих групп умений: группа умений Волшебство, группа умений Призывание, группа умений Зачарование. **Адепт**: добавьте 1 ранг к двум из следующих групп умений: группа умений Ближний Бой, группа умений Огнестрельное оружие, группа умений Незаметность. **Аспектный маг**: добавьте 1 ранг к группе умений Волшебство, группе умений Призывание или группе умений Зачарование; затем добавьте 2 к двум из следующих умений: Аркана, Чувствование, Астральный бой. **Мистический адепт:** добавьте 1 ранг к двум любым группам умений, указанным под категорией Маг или Адепт.
	Для всех: Аркана +2, Академические знания: Магическая теория +5, Академические знания: [Любое] +4, Академические знания: [Любое] +4, Академические знания: [Любое] +3, Язык [Любой] +2

ВОЕННОЕ УЧИЛИЩЕ

Ты получил своё образование в одном из множества военных училищ в мире. Это установило в тебе глубокое чувство дисциплины и уважения к авторитету, в то же время ломая чувство индивидуальности. Военные училища чрезвычайно практичны, заостряя внимание на естественных науках и прикладных военных темах, а не на гуманитарных науках.

Военное училище

Атрибуты	Тело +1, Харизма +1
Качества	Воинское звание (5), Кодекс чести (15)
Умения	Клинки +1, группа умений Электроника +1, группа умений Огнестрельное оружие, Первая помощь +1, Безоружный бой +1, Бег +1, Плавание +1, Профессиональные знания: Армия +3, Академические знания: Военная история +3, Академические знания: [Любое] +1, Профессиональные знания: Стратегия +1

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

Это версия средней школы для богатых детей. Ты получил образование выше среднего и установил пару влиятельных контактов, но у тебя не было шанса нахвататься уличной мудрости детей, посещавших среднюю школу. Вы не можете выбрать этот набор, если вы уже выбрали наборы **Беглец** или **Изолированное деревенское воспитание**.

Подготовительная школа

Атрибуты	Харизма +1, Логика +1
Качества	Первое впечатление (11)
Умения	Химия +1, Компьютеры +1, Этикет +1, Академические знания: [Любое, выбери два] +1, Язык [Любой] +1

УЛИЧНЫЙ РЕБЁНОК

Ты провёл добротный период времени на улицах одного из мировых разрастаний потому что тебя бросили родители или ты убежал из дому и не нашёл дорогу обратно. Ты жил на улице с уличной бандой таких же детей, которую наверняка возглавлял один из более взрослых детей или же вы докладывали одному из взрослых в преступном мире. Возможно даже, что ты жил в одиночку, сводя концы с концами попрошайничая или совершая мелкие кражи. В любом случае, твоя жизнь довольно долгое время была хреновой.

Уличный ребёнок

Атрибуты	Сила +1, Сила воли +1
Качества	Плохая репутация (7), Враг (10)
Умения	Группа умений Притворство +2, Дубинки +1, Этикет +1, Гимнастика +1, Запугивание +1, Первая помощь +1, Переговоры +1, Проницательность +1, Бег +1, группа навыков Незаметность +1, Уличные знания: [Город] +1

ДАЛЬНЕЙШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Ваш следующий выбор модулей зависит от того, решил ли ваш персонаж гнаться за высшим образованием в официальных учреждениях или отправился учиться в реальном мире. Если вы выбрали Дальнейшее образование, тогда вы выходите в реальный мир после того, как его окончили; но, если вы уже вышли в реальный мир, вы не можете вернуться в Дальнейшее образование.

Модули Дальнейшего образования по окончанию повышают возраст вашего персонажа до девятнадцати или двадцати одного года, в зависимости от того, поступил ли он в Муниципальный колледж/Профессиональное училище (два года) или в Университет (четыре года). Стоимость Кармы за каждый модуль указана в скобках в заголовке.

МУНИЦИПАЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ (55)

По большей части, это двухгодичные государственные учреждения, которые обязаны принимать любых местных жителей, кто запросит туда допуск, а также они предлагают степени младшего специалиста и профессионально-технические программы. Они, как правило, предназначены для сливания людей прямо в корпоративные должности, которые будут сохранять их живыми и в безопасности, хотя и не обязательно процветающими. Множество муниципальных колледжей имеют связи с четырёхгодичными государственными университетами, колледжами и частными университетами, которые позволяют их студентам переносить кредиты. Вне зависимости от воспринимаемого престижа, многие учреждения имеют как минимум одну известную кафедру, и большинство канадо-американских выпускников средне-специальных учреждений посещают один из 2,400 четырёхгодичных колледжей и университетов или 1,700 двухгодичных колледжей, которые не числятся в примерно двадцати пяти лидирующих учреждений. Как только вы закончите этот набор, вы можете выбрать наборы Государственный колледж или Университет перед продвижением в реальную жизнь.

Муниципальный колледж

Атрибуты	Логика +1, Сила воли +1
Научные направления	
Архитектура	Умелец: специализация Рисование, Первая помощь +1, Промышленная механика +1, Академические знания: Здания +5
Бизнес	Обман +1, Этикет +1, Переговоры +2, Академические знания: Экономика +5
Компьютерные науки	Кибербой +1, группа умений Электроника +1, Хакинг +1, Академические знания: Дизайн Матрицы +6
Инженерия	Химия +1, Железо +1, Промышленная механика +2, Академические знания: Инженерия +5
Юриспруденция	Этикет +1, Переговоры +2, Выступление +1, Академические знания: Закон +5
Магия	Группа умений Волшебство +1, Академические знания: [Магическая теория или Метапланы] +5
Математика	Компьютеры +1, Этикет +1, Софт +2, Академические знания: Математика +5
Медицина	Группа умений Биотех +2, Химия +1, Академические знания: Медицина +6
Естественные науки	Компьютеры +1, Первая помощь +1, Софт +2, Академические знания: [Химия/Физика/Биология (выберите один)] +5
Гуманитарные направления	
Искусство	Умелец +3, Академические знания: История искусств +3
История	Компьютеры +1, Софт +2, Академические знания: [Национальная или Мировая] история +2
Языки	Язык: [Любой] +6, Язык: [Любой] +5, Переговоры +1, Этикет +1
Литература	Умелец: специализация Письмо, Этикет +1, Академические знания: Литература +5
Метагуманитарные науки	Компьютеры +1, Академические знания: [Древние языки/Философия/Религия] +13 (распределите по всем трём предметам, минимум по три ранга на предмет)
Социальные науки	Компьютеры +1, Академические знания: [Социология/Психология/Археология/Криминология/Политика] +13 (распределите по как минимум трём предметам, минимум по три ранга на предмет)

Университет Лиги Плюща

Атрибуты	Харизма +1, Логика +1, Сила воли +1
Общие умения	Компьютеры +1, Этикет +1, Проницательность +1, Академические знания: [Любое] +4
Научные направления	
Архитектура	Первая помощь +1, Промышленная механика +1, Академические знания: Здания +6
Бизнес	Этикет +1, Переговоры +1, Академические знания: Экономика +6
Компьютерные науки	Группа умений Электроника +1, Академические знания: Дизайн Матрицы +6
Инженерия	Химия +1, Промышленная механика +1, Академические знания: Инженерия +6
Юриспруденция	Переговоры +1, Выступление +1, Академические знания: Закон +6
Магия	Группа умений Волшебство +1, Академические знания: [Магическая теория или Метапланы] +5
Математика	Этикет +1, Софт +1, Академические знания: Математика +6
Медицина	Группа умений Биотех +1, Академические знания: Медицина +5
Естественные науки	Компьютеры +1, Софт +1, Академические знания: [Химия/ Физика/Биология (выберите один)] +6
Гуманитарные направления	
Искусство	Умелец +2, Академические знания: История искусств +4
История	Компьютеры +1, Софт +1, Академические знания: История +6
Языки	Этикет +1, Язык: [Любой] +4, Язык: [Любой] +2, Язык: [Любой] +2
Литература	Умелец +1 (со специализацией Письмо), Академические знания: Литература +4
Метагуманитарные науки	Академические знания: [Древние языки/Философия/Религия] +10 (распределите по всем трём предметам, минимум по два ранга на предмет)
Социальные науки	Академические знания: [Социология/ Психология/ Археология/ Криминология/ Политика] +10 (распределите по как минимум трём предметам, не более 6 рангов на предмет)

УНИВЕРСИТЕТ ЛИГИ ПЛЮЩА (80)

Когда тебе нужна строчка в резюме, которая привлечёт внимание нужных людей, поступи в школу Лиги Плюща. Выпускники Лиги Плюща вероятнее всех будут тебе регулярно напоминать, в какой колледж они ходили, отчасти из-за того, что их к этому приучили кучка людей, которые удивляются, когда они упоминают свою альма-матер. Прежде, существовало всего восемь университетов Лиги Плюща: Брауновский, Колумбийский, Корнеллский, Дармутский, Гарвардский, Пенсильванский, Принстонский и Йельский. Дополнительно, оставшиеся шесть из колледжей Семи Сестёр – Барнард, Брин-Мор, Маунт-Холиок, Смит, Вассара и Уэллсли (Рэдклифф, седьмой, объединился с Гарвардским) часто считаются равными тем из Плюща. Посещая эти колледжи, студенты получают не только впечатляющее образование, но также и социальные навыки, которые будут им служить всю их оставшуюся жизнь. Правда, скромности их там не учат, но нельзя иметь всё и сразу.

ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ (115)

Служебные академии, также известные как военные академии – это государственные академии для студенческого образования и тренировки уполномоченных офицеров для вооружённых сил. Когда вы закончите этот набор, вы должны выбрать Службу в одной из вооружённых сил. Если вы ещё достаточно молоды, вы можете состоять в запасе дополнительные три года, если вы не решите пройти ещё одну Службу.

В Северной Америке существует шесть крупнейших служебных академий:

- Академия Вооружённых Сил КАШ, в Атланте, основанная в 2036 году.
- Военная Академия СКАШ (ВАСШ), в Вест-Пойнте, Нью-Йорк, основана в 1802 году.
- Военно-Морская Академия СКАШ (ВМАСШ), в Аннаполисе, Мэриленд, основана в 1845 году.
- Академия Береговой Охраны СКАШ (АБОСШ), в Нью-Лондоне, Коннектикут, основана в 1876 году.
- Академия Вооружённых Сил ГКА, в Колорадо-Спрингс, Колорадо, основана в 1954 году и подтвердила свой статус в 2035 году.
- Торгово-Морская Академия СКАШ (ТМАСШ) в Кингс-Пойнт, Нью-Йорк, основана в 1943 году.

Военная академия

Атрибуты	Тело +1, Реакция +1, Сила +1
Качества	Воинское звание (20)
Общие умения	Группа умений Огнестрельное оружие +1, Первая помощь +1, Лидерство +1, Навигация +1, Плавание +1, Безоружный бой +1, Академические знания: Военная история +2, Профессиональные знания: Армия +3
Научные направления	
Архитектура	Умелец: специализация Рисование, Первая помощь +1, Промышленная механика +1, Академические знания: Здания +5
Бизнес	Обман +1, Этикет +1, Переговоры +2, Академические знания: Экономика +5
Компьютерные науки	Кибербой +1, Группа умений Электроника +1, Хакинг +1, Академические знания: Дизайн Матрицы +6
Инженерия	Химия +1, Железо +1, Промышленная механика +2, Академические знания: Инженерия +5
Юриспруденция	Этикет +1, Переговоры +2, Выступление +1, Академические знания: Закон +5
Магия	Группа умений Волшебство +1, Академические знания: [Магическая теория или Метапланы] +5
Математика	Компьютеры +1, Этикет +1, Софт +2, Академические знания: Математика +5
Медицина	Группа умений Биотех +2, Химия +1, Академические знания: Медицина +6
Естественные науки	Компьютеры +1, Первая помощь +1, Софт +2, Академические знания: [Химия/Физика/Биология (выберите один)] +6
Гуманитарные направления	
Искусство	Умелец +3, Академические знания: История искусств +3
История	Компьютеры +1, Софт +2, Академические знания: [Национальная или Мировая] история +5
Языки	Этикет +1, Переговоры +1, Язык [Любой] +6, Язык [Любой] +5
Литература	Умелец +1 (со специализацией Письмо), Компьютеры +1, Академические знания: Литература +5
Метагуманитарные науки	Компьютеры +1, Академические знания: [Древние языки/Философия/Религия] +13 (распределите по всем трём предметам, не более 7 рангов на предмет)
Социальные науки	Компьютеры +1, Академические знания: [Социология/Психология/ Археология/ Криминология/Политика] +13 (распределите по любым желаемым предметам, не более 6 рангов на предмет)

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИЛИ КОЛЛЕДЖ (65)

Хотя они не настолько престижны, как университеты Лиги Плюща или другие частные учреждения, спонсируемые государством колледжи и университеты дают хорошее образование за разумную цену. Они также предлагают программы подготовки в мегакорпорации, в комплекте с промывкой мозгов, необходимой, чтобы студенты стали хорошими корпоративными гражданами. И хотя имеются свидетельства о том, что когда-то в прошлом веке множество университетов поощряли открытое мышление и свободу мысли, колледжи Шестого Мира придают значение умениям, необходимым для того, чтобы быть усердным работником. В конце концов, оспаривание нынешней ситуации занимает дорогое время, которое можно было бы потратить на работу.

Муниципальный колледж

Атрибуты	Логика +1, Сила воли +1
Общие умения	Компьютеры +1, Проницательность +1, Этикет +1, Академические знания: [Любое] +4
Научные направления	
Архитектура	Умелец +1 (со специализацией Рисование), Первая помощь +1, Промышленная механика +1, Академические знания: Здания +5
Бизнес	Обман +1, Этикет +1, Переговоры +2, Академические знания: Экономика +5
Компьютерные науки	Кибербой +1, группа умений Электроника +1, Хакинг +1, Академические знания: Дизайн Матрицы +6
Инженерия	Химия +1, Железо +1, Промышленная механика +2, Академические знания: Инженерия +5
Юриспруденция	Этикет +1, Переговоры +2, Выступление +1, Академические знания: Закон +5
Магия	Группа умений Волшебство +1, Академические знания: [Магическая теория или Метапланы] +5
Математика	Компьютеры +1, Этикет +1, Софт +2, Академические знания: Математика +5
Медицина	Группа умений Биотех +2, Химия +1, Академические знания: Медицина +6
Естественные науки	Компьютеры +1, Первая помощь +1, Софт +2, Академические знания: [Химия/ Физика/Биология (выберите один)] +5
Гуманитарные направления	
Искусство	Умелец +3, Академические знания: История искусств +3
История	Компьютеры +1, Софт +2, Академические знания: [Национальная или Мировая] история +5
Языки	Язык: [Любой] +6, Язык: [Любой] +5, Переговоры +1, Этикет +1
Языки	Язык: [Любой] +6, Язык: [Любой] +5, Переговоры +1, Этикет +1
Метагуманитарные науки	Компьютеры +1, Академические знания: [Древние языки/Философия/Религия] +13 (распределите по всем трём предметам, не более 6 рангов на предмет)
Социальные науки	Компьютеры +1, Академические знания: [Социология/Психология/ Археология/ Криминология/Политика] +13 (распределите по любым желаемым предметам, не более 6 рангов на предмет)

Профессиональное училище

Атрибуты	Логика +1
Общие умения	Компьютеры +1, Гимнастика +2, Проницательность +1
Профессии	
Архитектор	Первая помощь +1, Промышленная механика +1, Профессиональные знания: Здания +6
Модельер	Умелец +1 (со специализацией Мода), Профессиональные знания: Мода +4
Графический дизайнер	Умелец +1 (со специализацией Рисование), Профессиональные знания: Корпоративные логотипы +4
Журналист	Обман +1, Этикет +1, Переговоры +1, Профессиональные знания: Политика +4
Юрист	Этикет +1, Переговоры +1, Выступление +1, Профессиональные знания: Закон +4
Механик	Первая помощь +2, группа навыков Инженерия +1, Профессиональные знания: Механика +3
СМИ	Этикет +1, Переговоры +1, Профессиональные знания: Тридео-шоу +6
Медсестра	Группа умений Биотех +1, Этикет +1, Профессиональные знания: Медицина +3
Ремесленник	Автомеханика +1, Первая помощь +1, Промышленная механика +1, Профессиональные знания: Сделай сам +4

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ УЧИЛИЩЕ/ТЕХНИКУМ (40)

В Шестом Мире, колледжи обычно рассматривают как воронки в корпоративные должности; профессиональные училища и техникумы, как правило, сливают людей через воронку ещё быстрее. Студенты получают специальное образование, с узким фокусом на их выбранной профессии, с минимумом общеобразовательных предметов. Профессии, по которым эти училища подготавливают людей, иногда на шаг ниже профессий типа юриста, врача или старшего менеджера, но они всё же лучше, чем большинство альтернатив. Ты наверняка будешь есть кучу сои и почти никакого настоящего мяса, но ты вряд ли будешь спать где-нибудь, где крысы-дьяволы откусят тебе лицо, поэтому не всё так уж и плохо.

РЕАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ

В какой-то момент – может, два года, может, четыре года, может, больше – этап обучения в жизни заканчивается, и персонаж должен идти дальше в следующий этап, который их сформирует. Модули Жизни в этой секции представляют ранний профессиональный опыт персонажа. Каждый модуль занимает у персонажа четыре года, и каждый из них стоит по 100 Кармы. Это единственная категория, где можно выбрать больше одного модуля, но один и тот же модуль нельзя выбрать дважды. Дополнительно, умения не могут превышать 7 в этом процессе. Если умение не является частью группы, переместите очки в умение с тем же связанным атрибутом.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Такую работу легко найти, но сложно выполнить. Любой с каплей умения шарить по Матрице сможет нарыть список доступных заказов, но нужны немалые умения, чтобы найти заказанных личностей и ещё больше, чтобы привести их к заказчику. Проведи пару лет на такой работе, и ты наберёшься смелости вкупе с неплохим набором уличных и боевых умений. И наверняка пару шрамов.

Охотник за головами

Атрибуты	Тело +1, Сила воли +1, Интуиция +1
Умения	Группа умений Атлетика +1, группа умений Ближний бой +1, Первая помощь +1, Запугивание +1, Длинноствольное оружие +1, Проницательность +1, Пистолеты +1, Выживание +1, Выслеживание +1, Уличные знания: Методики Одинокой Звезды +3, Уличные знания: Места сборов жуликов +3

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Одна из величайших инноваций в поп-культуре ранней части двадцать первого века – это возможность сделать карьеру на известности. Есть ли у тебя популярный МайФид или ты участвовал в одном из множества реалити-тридов, ты можешь зарабатывать на жизнь просто существуя, как личность – если у тебя есть правильная комбинация харизмы и психоза.

Знаменитость

Атрибуты	Харизма +1, и +1 к двум атрибутам на выбор (это должны быть два разных атрибута, кроме Харизмы)
Качества	Известность (8)
Умения	Обман +1, Искусство побега +1, +6 для покупки любых умений, подходящим для вашей области знаменитости (не более 3 рангов в отдельных умениях; ранги в Обмане и Искусстве побега могут быть куплены этими очками), Профессиональные знания: [Спорт/Музыка/Фильмы (выберите один)] +3

БОЕВОЙ КОРРЕСПОНДЕНТ

Когда стреляют пушки и взрываются бомбы, кому-то нужно собраться с духом и рассказать истории войны, которые никто больше не может рассказать. Или, как минимум, кому-то нужно получить фотографии и статьи, которые заставят войну выглядеть так, как того хотят корпорации или другие силы. В любом случае, есть работа, и её нужно выполнить людям, которые могут выжить на передовых и найти нужные истории.

Боевой корреспондент

Атрибуты	Харизма +1, Сила воли +1
Качества	Отважный (10)
Умения	Группа умений Электроника +2, Навигация +1, Переговоры +2, Проницательность +2, Выживание +1, Профессиональные знания: Журнализм +5, Язык: [Любой] +3, Язык: [Любой] +1

КОРПОРАТИВНЫЙ РАБОТНИК

Ты выпустился из колледжа и встретил свою судьбу — должность в одной из мировых могучих корпораций. Или, возможно, в одной из корпораций поменьше, не таких могучих. Ты не на вершине мира, разумеется, и быть может, у тебя не самая гламурная работа в мире, но у есть стабильная зарплата и жильё. Для некоторых в Шестом Мире и такого достаточно.

Корпоративный работник

Атрибуты	Логика +1, Интуиция +1
Качества	Ограниченный корпоративный GREx (15)
Общие умения	Этикет +1, Профессиональные знания: [Корпорация] +3
Конкретные должности	
Доверенный сотрудник	Группа умений Огнестрельное оружие +3, Подрыв +2, Пилотирование наземных машин +2, Скрытность +3, Безоружный бой +2
Хакер/декер	Группа умений Взлом +2, группа умений Электроника +3, Первая помощь +2, Академические знания: Физика +3, Профессиональные знания: Устройство защиты Матрицы +6
Охранник	Группа умений Атлетика +2, группа умений Ближний бой +2, группа умений Огнестрельное оружие +2, Проницательность +2, Профессиональные знания: Процедуры защиты +5, Профессиональные знания: Методы правоохранительных органов +4
Риггер-безопасник	Группа умений Электроника +2, Артиллерия +3, Проницательность +2, Пилотирование воздушных судов +2, Пилотирование антроформ +2, Пилотирование наземных машин +3, Профессиональные знания: Дроны +3
Магораб	Аркана +2, Чувствование +3, Астральный бой +2, группа умений Призывание +2, группа умений Зачарование +1, группа умений Волшебство +2, Профессиональные знания: Магические законы +1
Раб зарплаты	Харизма +1, Сила воли +1, Обман +1, Этикет +2, Переговоры +2, Профессиональные знания: Администрация +6

ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Возможно, ты встретил таинственного вербовщика, когда ты учился в колледже, который пообещал тебе «интересную жизнь». Или, может, ты показал определённые навыки в армии, которые заметило начальство. Или, может быть, ты работал на корпорацию некоторое время и выбил себе должность в Отдел Неопределённых Служб. В любом случае, ты имел опыт работы невидимкой, играл в шпионские игры, жил двойной жизнью, и собирал самый ценный товар, какой есть в Шестом Мире – информацию.

Тайные операции

Атрибуты	Интуиция +1, Сила воли +1
Качества	Соколиный глаз (3), Плохая связь (8)
Умения	Химия +1, Обман +1, Искусство побега +1, Этикет +1, Гимнастика +1, Навигация +1, Проницательность +1, Пистолеты +1, Скрытность +2, Выживание +1, Безоружный +1, Язык: [Любой] +3, Знания: [Любое] +3, Профессиональные знания: Шифры +2, Уличные знания: [Город] +3

БРОДЯГА

Корпоративная жизнь – это не для каждого. И хотя корпорации предпочитают иметь заранее запланированные жизненные пути для всех и каждого, некоторые люди умудряются не подойти под структурированные пути. Скачут ли они от одной низкооплачиваемой работы к другой, или находят способ обходиться без трудоустройства, персонажам, которые берут этот модуль, нужно долго думать, чтобы решить, кем они станут, когда вырастут.

Бродяга

Атрибуты	+1 к двум любым атрибутам (это должны быть различные атрибуты)
Качества	Высокая болевая устойчивость (7), Чувство направления (3)
Умения	Обман +2, Искусство побега +1, Переговоры +1, Бег +1, Скрытность +1, Выживание +2, Плавание +1, Безоружный бой +1, Уличные знания: Серый рынок +3, Уличные знания: Чёрный рынок +3, Уличные знания: [Город] +5, Уличные знания: [Любое] +3

БАНДИТ

Из-за сложного взросления, скуки, или неприятия общепринятых ценностей Шестого Мира (какие они есть), ты попал в уличную банду. Ты продвинулся дальше мелких преступлений в большие дела – взломы, организованные нападения, и даже немного матричного вандализма. Если что-то можно сломать, то ты изучал способы это сделать.

Бандит

Атрибуты	Тело +1, Сила +1
Качества	Криминальный ГРЕх (10)
Умения	Клинки +3, группа умений Взлом +1, Подрыв +1, группа умений Электроника +1, Искусство побега +1, группа умений Огнестрельное оружие +2, Тяжёлое оружие +1, группа умений Незаметность +1, Выживание +1, Проницательность +1, Пилотирование наземных машин +1, Бег +1

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГЕНТ

Большинство работ в Шестом Мире связано с корпорациями, но и государствам тоже нужны тела, чтобы разбираться со своими делами. И некоторые из этих дел грязные. Смены долгие, зарплата – не ахти, но в конце концов, у тебя будет удовлетворение от того, что ты боролся за что-то помимо корпоративной прибыли. А именно, за правительственные структуры, которые позволяют корпоративной прибыли расти как можно эффективнее.

Государственный агент

Атрибуты	Интуиция +1, Реакция +1
Качества	ГРЕшник (5)
Умения	Первая помощь +1, группа умений Влияние +2, Пистолеты +2, Проницательность +3, Пилотирование наземных машин +1, Бег +1, Выслеживание +1, Профессиональные знания: Правительственные процедуры +5, Профессиональные знания: Протоколы правоохранительных органов +5, Профессиональные знания: Национальные угрозы +4

ПРАВООХРАНИТЕЛЬНЫЕ ОРГАНЫ

В поисках своей карьеры, ты видишь обаяние в том, чтобы быть частью тонкой синей линии, которая отделяет упорядоченное, мирное общество от орд хаоса, только и ждущих, чтобы растоптать это общество. Плюс, тебе нравятся пушки и ты неплохо выглядишь в униформе.

Правоохранительные органы

Атрибуты	Тело +1, Реакция +1, Сила воли +1
Общие умения (для всех)	Дубинки +1, Этикет +1, Первая помощь +1, Лидерство +1, Проницательность +1, Пистолеты +1, Профессиональные знания: Полицейские процедуры +3
Патрульный	Запугивание +2, Навигация +1, Пилотирование наземных машин +1, Профессиональные знания: [Город] +5
Отдел кибер-преступлений	Группа умений Взлом +1, группа умений Электроника +1, Профессиональные знания: Матричные преступники +5
Кибер-подразделение	Кибертехнология +1, группа умений Огнестрельное оружие +1, Тяжёлое оружие +2, Безоружный бой +1
Магическое подразделение	Аркана +1, Чувствование +2, группа умений Волшебство +1, Профессиональные знания: Магические угрозы +2
Риггер	Автомеханика +1, Артиллерия +1, Пилотирование воздушных судов +1, Пилотирование антроформ +1, Пилотирование наземных машин +2, Профессиональные знания: Дроны +1
Спецназ	Оружейник +1, группа умений Огнестрельное оружие +1, Гимнастика +1, Метательное оружие +2

ОРГАНИЗОВАННАЯ ПРЕСТУПНОСТЬ

Ты работаешь на одну из больших преступных групп – Мафия, Якудза, Триады, Круги Сеульпа, Призрачные Картели – и ты делаешь деньги легко и быстро. Конечно, тебе приходится делать вещи, о которых даже думать не хочется, но идеальной работы не существует, ведь так?

Организованная преступность

Качества	Приближённый (5), Криминальный ГРЕх (10)
Умения	Клинки +1, Обман +2, Подрыв +1, Искусство побега +1, Этикет +1, группа умений Огнестрельное оружие +3, Подделка +1, Железо +1, Запугивание +2, Лидерство +1, Переговоры +1, Проницательность +2, Пилотирование наземных машин +1, группа умений Незаметность +1, Безоружный бой +2, Уличные знания: [Синдикат] +4, Уличные знания: [Город] +3

ПОЛИТИЧЕСКИЙ АКТИВИСТ

Ты либо состоишь в политическом движении – Спасите Китов, Матери Метачеловечества, Гринпис, и т.д. – или скачешь от одного движения к другому в поисках кого-нибудь подразнить, обычно это правительство или корпорации. Это регулярно приводило тебя к конфликтам с властями, и наверняка вдобавок ещё и к небольшому тюремному сроку.

Политический активист

Атрибуты	Харизма +1, Сила воли +1
Качества	Криминальный ГРЕх (10)
Умения	Обман +1, Маскировка +1, Этикет +2, Подделка +2, Преподавание +1, Лидерство +2, Переговоры +2, Ловкость рук +2, Проницательность +2, Пилотирование наземных машин +1, Пистолеты +2, Уличные знания: [Город] +3, Уличные знания: Полицейские процедуры +3, Занимательные знания: [Политклуб] +4

АСПИРАНТУРА

Как только пришло время тебе выпускаться, ты посмотрел на так называемый «реальный мир» и сказал: «не-а», и так ты записался на ещё несколько лет. Тебе всё ещё предстоит встретиться с реальным миром, но к тому времени тебя должна будет ждать неплохая работа. Что хорошо, ведь какая-нибудь корпорация наверняка будет ожидать, что ты будешь работать сверхурочно, чтобы погасить свои студенческие займы.

Аспирантура

Атрибуты	Логика +1, Интуиция +1, Харизма +1
Умения	Преподавание +2, +10 к умениям из вашего модуля образования (не более 4 дополнительных рангов к любому отдельному умению), Академические знания: [Специализация] +2, Академические знания: [Любое] +2

ЧАСТНЫЙ СЫЩИК/ ДЕТЕКТИВ

Сэм Спейд. Филип Марлоу. В.И. Варшавски. Дирк Монтгомери. Они все – примеры для подражания, упрямые частные детективы, которые ни разу не отступали от дела и всегда получали своего мужчину или женщину. По крайней мере, в большинстве случаев. Тени держат полно работы для предприимчивого детектива, пока у тебя есть умения и кураж (вместе со словарём сленга 1940-х годов) для такой работы. Такой путь выбрал ваш персонаж. Вы не можете взять этот модуль, пока вы не закончите хотя бы один из следующих модулей: *Служба, Правоохранительные органы, Тайные операции, Работа в тенях, Корпоративный работник.*

Частный сыщик/детектив

Атрибуты	Интуиция +1, Логика +1, Сила воли +1
Качества	В долгах (5)
Умения	Группа умений Атлетика +1, Первая помощь +1, группа умений Влияние +1, Проницательность +2, Пистолеты +2, Пилотирование наземных машин +1, Выслеживание +1, Безоружный бой +1, Уличные знания: Процедуры правоохранительных органов +3, Уличные знания: [Город] +2

ОБЫЧНАЯ РАБОТА

Ты пошёл в колледж, чтобы получить работу. Потом ты получил эту работу. Миру нужны обычные люди, ведь так? Ваша выбранная работа должна быть совместима с вашим обучением до этого момента.

Обычная работа

Атрибуты	Харизма +1, Логика +1, Сила воли +1
Умения	Лидерство +1, Этикет +1, Переговоры +1, Профессиональные знания: [Работа] +1, Профессиональные знания: [Работа] +2, Занимательные знания: [Любое] +1, +6 очков на профессиональные умения, связанные с вашей работой (не более 3 рангов на умение)

ТЕНЕВАЯ РАБОТА (БЕГУЩИЙ)

Никаких больше халтурок, никаких больше экспериментов. Жизнь в тенях манит, и ты ныряешь внутрь. Есть несколько специализированных ролей для получения навыков, которые тебе нужны (но магам стоит обратить внимание на следующий модуль).

Теневая работа

Атрибуты	Тело +1
Роли	
Лицо	Харизма +1, Обман +1, группа умений Влияние +3, Запугивание +1, Проницательность +1, Пилотирование наземных машин +1, Пистолеты +1, качество Первое впечатление (11)
Декер	Группа умений Взлом +2, группа умений Электроника +2, Подделка +1, Интуиция +1, Проницательность +1, Пистолеты +1, Уличные знания: Процедуры Матричной безопасности +4, качество Кодсингер (10)
Контрабандист	Радиоэлектронная война +2, Этикет +2, [Аэро-, Авто- или Морская (выбери одно)] механика +2, Навигация +1, Переговоры +1, Проницательность +2, Пилотирование воздушных судов +2, Пилотирование наземных машин +2, Пилотирование водных судов +2, Пистолеты +1, Скрытность +1, Уличные знания: Тактики пограничного патруля +6, Уличные знания: Убежища контрабандистов +6, Уличные знания: Маршруты контрабандистов +6
Уличный самурай	Ловкость +1, Реакция +1, группа умений Атлетика +1, Клинки +2, группа умений Огнестрельное оружие +2, Тяжёлое оружие +1, Переговоры +1, Проницательность +2, Пилотирование наземных машин +1, Скрытность +1, Безоружный бой +1, Уличные знания: Убежища +3, качество Кодекс чести (15)
Специалист по оружию	Стрельба из лука +1, Оружейник +3, Химия +2, группа умений Ближний бой +2, Подрыв +1, группа умений Огнестрельное оружие +2, Тяжёлое оружие +1, Переговоры +1, Метательное оружие +1, Профессиональные знания: Конструкция клинков +4, Профессиональные знания: Конструкция огнестрельного оружия +5, Занимательные знания: Факты об огнестрельном оружии +3

УЛИЧНАЯ МАГИЯ

У тебя есть дар магии, и ты выходишь с ним на улицы. Твои умения востребованы, и тебе приятнее быть самому себе начальником, чем получать пинки от кого-либо ещё. Вокруг много опасностей, но у тебя есть навыки, чтобы с ними справиться.

ТЕРРОРИСТ

Жизнь повела тебя по тёмной дороге. Ты настолько привязан к определённой идее – может быть, к религии, может быть, к политической цели, может быть, к чему-то ещё – что ты готов запугивать остальной мир, чтобы они её приняли. Взрывая ли что-нибудь, или расстреливая людей, или совершая другие жестокие поступки, ты насаждаешь свои взгляды другим, понимая, что если не можешь кого-то убедить, то лучше всего запугать.

Террорист

Атрибуты	Логика +1, Сила Воли +1
Качества	Криминальный ГРЕх (10)
Умения	Обман +1, Подрыв +3, Маскировка +2, группа умений Огнестрельное оружие +2, Лидерство +2, Ловкость рук +2, Проницательность +2, Пилотирование наземных машин +1, Уличные знания: [Город] +3, Уличные знания: Процедуры правоохранительных органов +2

Уличная магия

Атрибуты	Сила Воли +1
Аспектный маг	Добавьте +1 к одной из групп умений: Алхимия, Призывание или Чародейство; Аркана +2, Чувствование +2, Клинки +1, Первая помощь +1, Выживание +1, Профессиональные знания: Магическая безопасность +3, Профессиональные знания: Тактика в малых группах +2, Уличные знания: Магическая теория +1
Оккультный следователь	Аркана +1, Чувствование +3, группа умений Призывание +1, группа умений Влияние +1, Замочник +1, Проницательность +3, Пистолеты +1, группа умений Волшебство +2, Выслеживание +2, Профессиональные знания: Судмедэкспертиза +5, Уличные знания: [Город] +4
Эко-шаман	Чувствование +2, Астральный бой +2, группа умений Призывание +2, Подрыв +1, Этикет +1, Первая помощь +1, Подделка +2, Проницательность +2, Пистолеты +1, группа умений Волшебство +2, Уличные знания: Законы мегакорпораций +5, Уличные знания: Магическая теория +3
Уличный маг	Чувствование +2, Клинки +1, группа умений Призывание +2, Ловкость рук +1, Проницательность +1, Скрытность +1, группа умений Волшебство +2, Выживание +1, Уличные знания: Благотворительные приюты +5, Уличные знания: [Город] +4
Уличный шаман	Чувствование +2, Клинки +1, группа умений Призывание +3, Ловкость рук +1, Проницательность +1, Скрытность +1, группа умений Волшебство +2, Выживание +1, Уличные знания: Благотворительные приюты +5, Уличные знания: [Разрастание] +4
Талисмонгер	Чувствование +3, Химия +1, группа умений Зачарование +3, Этикет +2, Первая помощь +1, Переговоры +2, Пистолеты +1, Профессиональные знания: Телесм +5, Профессиональные знания: Алхимия +5

МОЗГОВОЙ ЦЕНТР

Однажды существовали организации, которые создавали идеи, исследовали концепции и старались открывать инновационные идеи. Затем, некоторые корпорации поняли, что вместо того, чтобы быть инкубаторами для новых идей, такие организации могли бы предоставлять академическое прикрытие для вещей, которые они всё равно хотели делать. В эти дни, это теперь их главная роль, выпуск потока бумаг, рассказывающих, как корпоративная экстерриториальность идёт на благо всем, и объясняющих, как жестокие корпоративные тактики ведут к более сильной экономике. Есть несколько исключений из правила, они пытаются говорить об устарелых темах типа реформ или равенства, но им, в большинстве случаев, сложно найти хоть какое-то приличное финансирование.

Мозговой центр

Атрибуты	Сила воли +1, Логика +2
Качества	Аналитический ум (5)
Умения	Этикет +2, Академические знания: [Любое] +6, Академические знания: [Любое] +3, Академические знания: [Любое] +3; учтите, что необходимо выбрать три разных умения Академического знания.

МЕСТА СЛУЖБЫ

Заметьте, что все военные места службы, указанные ниже, требуют пятилетнего обязательства. Предполагается, что солдаты после этого должны служить ещё три года в запасе, но нередко те, кто оказался в тенях, пропускают эти года. Если у вас как минимум Звание 5 и вы начинаете модуль Службы, вы являетесь сержантом; если у вас как минимум Звание 20, то вы являетесь офицером (смотрите объяснение Званий на стр. 103).

СЛУЖБА (НАЁМНИК)

Возможно, ты служил в армии, возможно, состоял в частной охране, или, может быть, оказался на улице. В любом случае, ты заработал себе репутацию оружейного ловкача, и это открыло пару возможностей по трудоустройству. Поэтому ты записался на службу с отрядом наёмников, чтобы заработать наличных и пару боевых ранений. Этот модуль можно взять только после выполнения одного из других модулей Службы или модулей Корпоративный работник или Теневая работа.

Служба: Наёмник

Атрибуты	Тело +1, Реакция +1, Сила +1
Общие умения	Группа умений Огнестрельное оружие +1, Первая помощь +1, Навигация +1, Профессиональные знания: Зарубежные войска +3
Род войск	
Военно-воздушные силы	Аэромеханика +1, Оружейник +1, Клинки +1, Свободное падение +1, Артиллерия +1, Пилотирование воздушных судов +2, Выживание +1
Пехота	Оружейник +1, Клинки +1, Свободное падение +1, Тяжёлое оружие +1, Пилотирование наземных машин +1, Бег +1, Выживание +1, Плавание +1, Метательное оружие +1
Инженерные войска	Оружейник +2, Подрыв +1, группа умений Инженерия +1, Артиллерия +1, Профессиональные знания: Военная техника +3
Магические войска	Чувствование +2, Аркана +1, группа умений Призывание +1, группа умений Волшебство +1
*Медицинские войска**	Группа умений Биотех +2
Военно-морские силы	Оружейник +1, Клинки +1, Артиллерия +1, Проницательность +1, Пилотирование водных судов +2, Выживание +1, Плавание +1
Ритгерские войска	Артиллерия +2, Электронная война +2, Пилотирование воздушных судов +1, Пилотирование антроформ +1, Пилотирование наземных машин +1
Спецназ	Оружейник +1, Клинки +1, Подрыв +1, Свободное падение +1, Проницательность +1, Пилотирование наземных машин +1, Пилотирование водных судов +1, Скрытность +1, Выживание +1

СЛУЖБА (ГКА)

Ты вступил в службу в вооружённых силах в одном из Государств Коренных Американцев, либо ради хорошей жизни или ради денег, или у тебя было обязательство после получения образования в одной из их военных академий. Если ты думаешь, что выйдешь на дембель с выдающимися навыками верховой езды, помни, что на дворе двадцать первый век, и эти вооружённые силы более чем способны быть на острие технического прогресса.

Служба: ГКА

Атрибуты	Тело +1, Сила +1, Интуиция +1
Общие умения	Группа умений Огнестрельное оружие +1, Первая помощь +1, Навигация +1, Безоружный бой +1, Профессиональные знания: Войска ГКА +3
Род войск	
Военно-воздушные силы	Клинки +1, Свободное падение +1, Артиллерия +1, Пилотирование воздушных судов +2, Выживание +1, Выслеживание +1
Пехота	Оружейник +1, Клинки +1, Тяжёлое оружие +1, Пилотирование наземных машин +1, Выживание +2, Метательное оружие +1
Инженерные войска	Оружейник +2, Подрыв +1, группа умений Инженерия +1, Артиллерия +1
Магические войска	Чувствование +2, Клинки +1, группа умений Призывание +1, группа умений Волшебство +1, Выживание +1
*Мед. войска**	Группа умений Биотех +2
Военно-морские силы	Оружейник +1, Клинки +1, Артиллерия +1, Пилотирование водных судов +1, Выживание +2, Плавание +1
Риггерские войска	Стрельба из лука +1, Клинки +1, Электронная война +1, Артиллерия +1, Пилотирование воздушных судов +1, Пилотирование антроформ +1, Пилотирование наземных машин +1, Выживание +1
Спецназ	Оружейник +1, Клинки +1, Подрыв +1, Свободное падение +1, Пилотирование наземных машин +1, Пилотирование водных судов +1, Скрытность +1, Выживание +1

СЛУЖБА (СКАШ, КАШ И СШК)

Армия манила тебя, и обещала низкую зарплату, плохие условия и частую стрельбу. Ну, тогда это казалось неплохой идеей. Но всё же, ты получил неплохие навыки, чувство дисциплины и ощущение, что ты можешь одолеть что угодно.

Служба: СКАШ/КАШ/СШК

Атрибуты	Тело +1, Реакция +1, Сила +1
Качества	ГРЕшник (5)
Общие умения	Группа умений Огнестрельное оружие +1, Первая помощь +1, Навигация +1, Безоружный бой +1, Профессиональные знания: Вооружённые силы +4
Род войск	
Военно-в оздушные силы	Оружейник +2, Клинки +1, Свободное падение +1, Артиллерия +1, Пилотирование воздушных судов +2, Выживание +1
Пехота	Оружейник +1, Клинки +1, Свободное падение +1, Тяжёлое оружие +1, Пилотирование наземных машин +1, Выживание +1, Метательное оружие +2
Инженерные войска	Оружейник +2, Подрыв +1, группа умений Инженерия +1, Артиллерия +1, Профессиональные знания: Военная техника +5
Магические войска	Чувствование +2, группа умений Призывание +1, Проницательность +1, группа умений Волшебство +1
*Медицинские войска**	Группа умений Биотех +2, Профессиональные знания: Медицина +3
Военно-морские силы	Оружейник +1, Клинки +1, Артиллерия +2, Пилотирование водных судов +2, Выживание +1, Плавание +1
Риггерские войска	Электронная война +2, Артиллерия +2, Пилотирование воздушных судов +1, Пилотирование антроформ +1, Пилотирование наземных машин +1
Спецназ	Оружейник +1, Клинки +1, Подрыв +1, Свободное падение +1, Пилотирование наземных машин +1, Пилотирование водных судов +1, Скрытность +1, Выживание +1, Выслеживание +1

СЛУЖБА (ТИР ТЕЙГИРН)

Слава, традиция и лесной камуфляж тир тейгирнской армии теперь твои. Ты не узнаешь ничего нового о тайных делах Совета Князей, чего бы не узнала какая-нибудь щёлка в Сиэтлском баре, но всё же ты будешь их оперативником, проводя операции, об истинных целях которых можешь только догадываться. Но за страдания тебе заплатят, и может быть, у тебя даже будет шанс умереть во славу неизвестной цели.

** Для вступления в Медицинские войска, вам необходимо сначала закончить модуль Медсестра или Медицина из Дальнейшего образования.*

Служба (Тир Тейгирн)

Атрибуты	Ловкость +1, Сила +1
Общие умения	Группа умений Огнестрельное оружие +1, Первая помощь +1, Навигация +1, Безоружный бой +1, Профессиональные знания: Миротворцы +4
Род войск	
Военно-воздушные силы	Оружейник +1, Клинки +1, Свободное падение +1, Артиллерия +1, Пилотирование воздушных судов +2, Реакция +1, Выживание +1
Пограничный патруль	Харизма +1, Оружейник +1, Клинки +1, Тяжёлое оружие +1, Проницательность +1, Пилотирование наземных машин +1, Скрытность +1, Плавание +1, Выживание +1, Метательное оружие +1
Инженерные войска	Логика +1, Оружейник +2, Подрыв +1, группа умений Инженерия +1, Артиллерия +1, Профессиональные знания: Военная техника Тира +3
Призраки	Сила воли +1, Оружейник +1, Клинки +1, Подрыв +1, Свободное падение +1, Проницательность +1, Пилотирование наземных машин +1, Пилотирование водных судов +1, Скрытность +1, Выживание +1
Магические войска	Логика +1, Аркана +1, Чувствование +2, группа умений Призывание +1, группа умений Волшебство +1
*Мед. войска**	Логика +1, Группа умений Биотех +2
Военно-морские силы	Клинки +1, Артиллерия +1, Пилотирование водных судов +2, Оружейник +1, Проницательность +1, Выживание +1, Плавание +1, Тело +1
Сетевой надзор	Группа умений Взлом +1, группа умений Электроника +1, Интуиция +1, Проницательность +1, Профессиональные знания: Матричные угрозы +6
Миротворцы	Тело +1, Оружейник +1, Клинки +1, Дубинки +1, Свободное падение +1, Тяжёлое оружие +1, Пилотирование наземных машин +1, Проницательность +1, Выживание +1, Метательное оружие +1
Риггерские войска	Реакция +1, Электронная война +2, Артиллерия +2, Пилотирование воздушных судов +1, Пилотирование антроформ +1, Пилотирование наземных машин +1

ДОБИВАНИЕ СВОЕГО КАРМИЧЕСКОГО БАЛАНСА

Когда вы взяли все модули, какие хотели, вычтите Карму за выбранные модули. Это оставит запас Кармы для балансировки или полировки персонажа.

Но сперва, вы должны пройтись по всем умениям и атрибутам, которые вы получили в ходе выбора различных модулей, и сложить их. Модули Жизни специально созданы так, чтобы ваши атрибуты были скорее всего довольно низкими, в то время, как ваши умения были в лучшей форме. Поэтому атрибуты вероятнее всего будут одним из главных направлений траты вашей Кармы. Используйте таблицы на стр. 113, ОКП SR5, чтобы определить стоимость покупки атрибутов, умений и других элементов, которые могут понадобиться вашему персонажу. Как и в методе Покупки за Очки, нюйены могут быть куплены по стоимости 2,000 нюйен за каждое очко Кармы; максимальное количество Кармы, которое можно потратить таким способом, равно 200. Контакты могут быть куплены по правилам на стр. 104, ОКП SR5. Также, учтите самый дорогой ГРЕх, который вы получили через систему; этот ГРЕх будет занимать место любого другого ГРЕха, полученного в процессе.

Если вы получили одно и то же качество дважды в процессе, и оно не может быть продвинуто на следующий уровень, выберите другое качество по той же стоимости Кармы. Вы также можете выкупать отрицательные качества, полученные в процессе, своей оставшейся кармой, и вы можете выбирать новые позитивные и негативные качества – но только если вы находитесь ниже максимального количества негативных качеств (25 Кармы в сумме) после выбора всех Модулей Жизни. Если вы выкупили достаточно негативных качеств, чтобы опуститься ниже лимита, тогда вы можете взять больше негативных качеств.

ПРИМЕР МОДУЛЬНОЙ ГЕНЕРАЦИИ ПЕРСОНАЖА

Стив решил, что он хочет собрать живущего в Сиэтле бегущего по имени Погром. Он хочет создать человека, что не стоит ему Кармы, и он решает поселиться в Сиэтле. Это стоит 15 Кармы, и он добавляет атрибуты, умения и качества к своему блоку характеристик, который выглядит так:

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Гр
1	1	2	1	1	1	1	1	2

Активные умения	Компьютеры 1, Запугивание 1, Проницательность 1
Знания	Знания: История 1, Знания: Сиэтл 2, Знания: СКАШ 1
Языки	Английский (Родной), Испанский 1
Качества	ГРЕшник (5)

Забирая 15 Кармы из начального запаса в 750 Кармы, у Стива остаётся 735 Кармы.

Дальше Стиву нужно думать о предыстории Погрома. Он решает, что у него было комфортное воспитание с родителями, которые были корпоративными менеджерами. Итак, он выбирает модуль Белый воротничок и делает соответствующие изменения к своим атрибутам и умениям (новых качеств с этим модулем у него не появилось). Он решает, что в Занимательных Знаниях: [Любое] +3, которые он получает в этом модуле, лучше взять Историю, чтобы развить своё умение знания, которое у него уже есть. Его изменённый блок характеристик теперь выглядит следующим образом.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Гр
1	1	2	1	1	2	1	2	2

Активные умения	Умелец 1, Компьютеры 1, Запугивание 1, Переговоры 1, Проницательность 1
Знания	Занимательные Знания: История 4, Знания: Сиэтл 2, Знания: СКАШ 1
Языки	Английский (Родной), Испанский 4
Качества	ГРЕшник (5)

Модуль Белый воротничок стоит 40 Кармы, что оставляет Стиву 695.

Дальше, Стиву нужно думать, о подростковых годах Погрома. Он решает пойти путём других знаменитых воинов и убивает родителей Погрома и оставляет самого Погрома на улице. В предыстории, которую он развивает, родители Погрома погибли в перекрёстном огне одной из бандитских перестрелок, а Погрома бросила на улицы корпорация, которая в нём больше не нуждалась. Стив выбирает модуль Уличный ребёнок, чтобы представить эту фазу в жизни Погрома.

Стив решает добавить Уличные Знания: [Город] +1 из этого модуля в знание Сиэтла, которое у него уже имеется. Теперь персонаж выглядит так:

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Гр
2	1	2	1	2	2	1	2	2

Активные умения	Умелец 1, Дубинки 1, Компьютеры 1, Этикет 1, Первая помощь 1, Запугивание 2, Переговоры 2, Проницательность 2, Бег 1
Группы умений	Притворство 2, Стелс 1
Знания	Занимательные Знания: История 4, Уличные Знания: Сиэтл 3, Знания: СКАШ 1
Языки	Английский (Родной), Испанский 4
Качества	Плохая репутация (7), Враг (10), ГРЕшник (5)

У нас осталось 645 Кармы.

Стив прикидывает, что тяжёлая жизнь Погрома держит его от любых традиционных структур образования, и вместо этого он продолжает идти по нелёгкому пути. Теперь он выбирает модуль Бандит, чтобы представить эту фазу в жизни Погрома. Криминальный ГРЕх заменяет его прежний ГРЕх, и его блок характеристик выглядит следующим образом:

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Гр
3	1	2	2	2	2	1	2	2

Умения	Группа умений Притворство 2, Умелец 1, Клинки 3, Дубинки 1, Компьютеры 1, Группа умений Взлом 1, Подрыв 1, Группа умений Электроника 1, Искусство побега 1, Этикет 1, Группа умений Огнестрельное оружие 2, Первая помощь 1, Тяжёлое оружие 1, Запугивание 2, Переговоры 2, Проницательность 3, Пилотирование наземных машин 1, Бег 2, Группа умений Стелс 2, Выживание 1
Знания	Занимательные Знания: История 4, Уличные Знания: Сиэтл 3, Знания: СКАШ 1
Языки	Английский (Родной), Испанский 4
Качества	Плохая репутация (7), Враг (10), Криминальный ГРЕх (10)

У нас остаётся 545 Кармы.

Стив теперь решает, что Погрому нужно лучше зарабатывать на жизнь, и возможно следовать высшему стандарту, поэтому он переходит в тени и берёт модуль Теневая Работа с фокусом Уличный Самурай. Но с этим приходят некоторые усложнения. У Погрома уже есть группа умений Стелс с двумя рангами; если он получит Скрытность +1, то это значит, что он разобьёт эту группу, оставляя два ранга в Маскировке и Ловкости рук, и повышая Скрытность до 3. Также, у него был навык Бег 2, поэтому получение группы навыков Атлетика +1 значит, что он получает Гимнастика 1, Плавание 1, и Бег повышается до 3. Теперь его блок характеристик выглядит так:

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Гр
4	2	3	2	2	2	1	2	2

Умения	Группа умений Притворство 2, Умелец 1, Клинки 5, Дубинки 1, Компьютеры 1, Группа умений Взлом 1, Подрыв 1, Маскировка 2, Группа умений Электроника 1, Искусство побега 1, Этикет 1, Группа умений Огнестрельное оружие 4, Первая помощь 1, Гимнастика 1, Тяжёлое оружие 2, Запугивание 2, Переговоры 3, Ловкость рук 2, Проницательность 5, Пилотирование наземных машин 2, Бег 3, Скрытность 3, Выживание 1, Плавание 1, Безоружный бой 1
Знания	Занимательные Знания: История 4, Уличные Знания: Сиэтл 3, Знания: СКАШ 1, Уличные Знания: Явки 3
Языки	Английский (Родной), Испанский 4
Качества	Плохая репутация (7), Враг (10), Криминальный ГРЕх (10), Кодекс чести (15)

Модуль Теневая работа стоит 100 Кармы, оставляя 445 Кармы.

Стив решает, что пора нанести последние штрихи на своего персонажа, и сперва он смотрит на свои атрибуты. Он думает, что Тело 4 будет пока что достаточно, но Ловкость нужно повысить с 2 до 5 (60 Кармы). Он повышает Реакцию с 3 до 4 (20 Кармы), Силу с 2 до 4 (35 Кармы), Силу воли, Харизму и Логику с 2 до 3 (15 Кармы на каждый) и Интуицию с 1 до 3 (25 Кармы). В сумме это даёт 185 Кармы, и оставляет 260 Кармы. Его блок характеристик теперь выглядит так:

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Гр
4	5	4	4	3	3	3	3	2

Умения	Группа умений Притворство 2, Умелец 1, Клинки 5, Дубинки 1, Компьютеры 1, Группа умений Взлом 1, Подрыв 1, Маскировка 2, Группа умений Электроника 1, Искусство побега 1, Этикет 1, Группа умений Огнестрельное оружие 4, Первая помощь 1, Гимнастика 1, Тяжёлое оружие 2, Запугивание 2, Переговоры 3, Ловкость рук 2, Проницательность 5, Пилотирование наземных машин 2, Бег 3, Скрытность 3, Выживание 1, Плавание 1, Безоружный бой 1
Знания	Занимательные Знания: История 4, Уличные Знания: Сиэтл 3, Знания: СКАШ 1, Уличные Знания: Явки 3
Языки	Английский (Родной), Испанский 4
Качества	Плохая репутация (7), Враг (10), Криминальный ГРЕх (10), Кодекс чести (15)

Теперь давайте посмотрим на умения и группы. Стив считает группу навыков Огнестрельное Оружие необходимой, поэтому он её повышает на ещё один ранг до 5, что стоит ему 25 Кармы. Он хочет умения с полным спектром оружия, поэтому он решает повысить Тяжёлое оружие с 2 до 4, что стоит 14 Кармы. Затем он повышает Гимнастику, Подрыв, Первую помощь, Выживание и Безоружный бой с 1 до 2. Каждое повышение стоит 4 Кармы, поэтому весь комплект стоит 20 Кармы. Он хочет, чтобы Погром был скрытный, поэтому он повышает Скрытность с 3 до 5, что стоит 18 Кармы. Все эти повышения стоят 77 Кармы, оставляя Погрому 183 Кармы. Его блок характеристик теперь выглядит так:

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Гр
4	5	4	4	3	3	3	3	2

Активные умения	Умелец 1, Клинки 5, Дубинки 1, Компьютеры 1, Подрыв 2, Маскировка 2, Искусство побега 1, Этикет 1, Первая помощь 2, Гимнастика 2, Тяжёлое оружие 4, Запугивание 2, Переговоры 3, Ловкость рук 2, Проницательность 5, Пилотирование наземных машин 2, Бег 3, Скрытность 5, Выживание 2, Плавание 1, Безоружный бой 2
Группы умений	Притворство 2, Взлом 1, Электроника 1, Огнестрельное оружие 5
Знания	Занимательные Знания: История 4, Уличные Знания: Сиэтл 3, Знания: СКАШ 1, Уличные Знания: Явки 3
Языки	Английский (Родной), Испанский 4
Качества	Плохая репутация (7), Враг (10), Криминальный ГРЕх (10), Кодекс чести (15)

У нас остаётся 183 Кармы.

Следующее – качества. Мы даём Погрому Амбидекстр (4), Родная земля [Уличные банды] (10) и Отважный (10), что стоит 24 Кармы, оставляя нам 159 очков. Мы также решаем выкупить Криминальный ГРЕх (-10) и Плохую репутацию (-7), что стоит 17 очков, и понижает наше общее количество до 142 очков. Погром теперь выглядит так:

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Гр
4	5	4	4	3	3	3	3	2

Активные умения	Умелец 1, Клинки 5, Дубинки 1, Компьютеры 1, Подрыв 2, Маскировка 2, Искусство побега 1, Этикет 1, Первая помощь 2, Гимнастика 2, Тяжёлое оружие 4, Запугивание 2, Переговоры 3, Ловкость рук 2, Проницательность 5, Пилотирование наземных машин 2, Бег 3, Скрытность 5, Выживание 2, Плавание 1, Безоружный бой 2
Группы умений	Притворство 2, Взлом 1, Электроника 1, Огнестрельное оружие 5
Знания	Занимательные Знания: История 4, Уличные Знания: Сиэтл 3, Знания: СКАШ 1, Уличные Знания: Явки 3
Языки	Английский (Родной), Испанский 4
Положительные качества	Амбидекстр (4), Родная земля [Уличные банды] (10), Отважный (10)
Отрицательные качества	Враг (10), Кодекс чести (15)

У нас остаётся 142 Кармы.

Мы используем 105 очков на начальные ресурсы, давая Погрому 210,000¥ на покупку машин, оружия и аугментаций. Это оставляет нас с 37 очками. Контактами Погрома будут бомж (Связи 2/Лояльность 5) по имени Старый Чарли, из его жизни Уличным ребёнком, который помогал найти кров и еду в первые дни, и с которым Погром держал контакт. Джонни Бритва из его бандитских дней (Связи 3/Лояльность 3); Алмаз, посредник (Связи 4/Лояльность 2); и Порох, его любимый оружейник (Связи 3/Лояльность 3). Они стоит 25 очков и оставляют нам 12. Погром теперь выглядит так:

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Гр
4	5	4	4	3	3	3	3	2

Активные умения	Умелец 1, Клинки 5, Дубинки 1, Компьютеры 1, Подрыв 2, Маскировка 2, Искусство побега 1, Этикет 1, Первая помощь 2, Гимнастика 2, Тяжёлое оружие 4, Запугивание 2, Переговоры 3, Ловкость рук 2, Проницательность 5, Пилотирование наземных машин 2, Бег 3, Скрытность 5, Выживание 2, Плавание 1, Безоружный бой 2
Группы умений	Притворство 2, Взлом 1, Электроника 1, Огнестрельное оружие 5
Знания	Занимательные Знания: История 4, Уличные Знания: Сиэтл 3, Знания: СКАШ 1, Уличные Знания: Явки 3
Языки	Английский (Родной), Испанский 4
Положительные качества	Амбидекстр (4), Родная земля [Уличные банды] (10), Отважный (10)
Отрицательные качества	Враг (10), Кодекс чести (15)
Контакты	Бомж: Старый Чарли (Связи 2/Лояльность 5), Бандит: Джонни Бритва (Связи 3/Лояльность 3), Посредник: Алмаз (Связи 4/Лояльность 2), Оружейник: Порох (Связи 3/Лояльность 3)
Ресурсы	210,000¥

У нас осталось 12 Кармы.

Что делать с 12 очками? Мы можем войти в игру с максимумом в 7 Кармы, но мы решаем, что это не для нас. Мы потратим их на уровни умений, улучшая Запугивание и Пилотирование наземных машин с 2 до 3 каждый за последние 12 очков в нашем запасе. Окончательный лист для Погрома выглядит так:

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Гр
4	5	4	4	3	3	3	3	2

Активные умения	Умелец 1, Клинки 5, Дубинки 1, Компьютеры 1, Подрыв 2, Маскировка 2, Искусство побега 1, Этикет 1, Первая помощь 2, Гимнастика 2, Тяжёлое оружие 4, Запугивание 3, Переговоры 3, Ловкость рук 2, Проницательность 5, Пилотирование наземных машин 3, Бег 3, Скрытность 5, Выживание 2, Плавание 1, Безоружный бой 2
Группы умений	Притворство 2, Взлом 1, Электроника 1, Огнестрельное оружие 5
Знания	Занимательные Знания: История 4, Уличные Знания: Сиэтл 3, Знания: СКАШ 1, Уличные Знания: Явки 3
Языки	Английский (Родной), Испанский 4
Положительные качества	Амбидекстр (4), Родная земля [Уличные банды] (10), Отважный (10)
Отрицательные качества	Враг (10), Кодекс чести (15)
Контакты	Бомж: Старый Чарли (Связи 2/Лояльность 5), Бандит: Джонни Бритва (Связи 3/Лояльность 3), Посредник: Алмаз (Связи 4/Лояльность 2), Оружейник: Порох (Связи 3/Лояльность 3)
Ресурсы	210,000¥

Как вы можете видеть, у Погрома хорошее умение Проницательности, он хорошо обращается с клинками и большинством огнестрельного оружия, включая тяжёлое, и даже может обойтись совсем без оружия. С верным кибервэром, он может стать чем-то вроде легенды на улицах.

НОВОЕ КАЧЕСТВО

ЗВАНИЕ

Звание – это то, как большинство организаций и учреждений определяют лидерство и ответственность среди своего персонала или членов. Хотя оно обычно ассоциируется с вооружёнными силами, на самом деле, звания существуют во всех аспектах жизни, включая мир бизнеса и даже политклубы и группы по интересам. Звание предоставляет +1 к вашему Социальному пределу за уровень для членов вашей организации. В случае военных или персонажей, связанных с правоохранительными органами, модификатор социального предела применяется к членам общественности, над которыми они имеют авторитет. В таблице, число на правой стороне слэша – это стоимость для вооружённых сил или правоохранительных органов; число на левой стороне – это стоимость для других званий.

Звание

Очки	Сержанты	Офицеры	Патрульные	Детективы	Рабочие	Управляющие
5/20	[Младший] капрал	Лейтенант	Рядовой	Детектив	5 лет	Управляющий
10/25	Сержант	Капитан	Капрал	Детектив-сержант	10 лет	Районный управляющий
15/30	Сержант-майор	Майор	Сержант	Капитан	20 лет	Региональный управляющий

КУТЕРЬМА МЕТАЧЕЛОВЕЧЕСТВА

РАЗУМНЫЕ ШЕСТОГО МИРА

ТОПИКСТАРТЕР: ДАРИЙ ХАУЗЕР SLAMM-0!

Наконец то мне удалось уговорить друга пожертвовать основные тезисы своей исследовательской работы о нас и выбросить их на этот форум. Давайте почитаем и чутка узнаем о широком разнообразии метачеловечества и разумных видов, живущих с нами на одном шарике. И не стесняйтесь того, что почувствуете.

- На деле «друг» означает Дарий Хаузер. Он гражданин Эво, пишущий в университете Вашингтона докторскую диссертацию на тему «Разумные Шестого Мира». А «уговорил», на диалекте Slamm-0!, значит, что он взломал домашний терминал Хаузера и текст спёр.
- Netcat

ДВАРФЫ

ОСНОВНОЙ ПОДВИД: HOMO SAPIENS PUMILIONIS

МЕТАВАРИАНТ: ГНОМ

Физические особенности: Вариант гном разделяет с основным подвидом стандартное термографическое зрение, несколько заострённые ушные раковины и удлинённый срок жизни. Основные визуальные отличия заключены в волосяном покрове на теле, а также уменьшенной высоте и мускулатуре. Данному метавариантy, по сравнению с основным подвидом, недостаёт волос на теле, за исключением волосяного покрова на голове, который обычно чёрный или тёмно коричневый. Гномы низкорослы даже по стандартам дварфов, высотой они редко превышают 1,0 метра, средний же рос составляет 85 сантиметров. По причина плотной мускулатуры масса тела редко превышает 30 килограмм. Столь плотная мускулатура делает гномов сильнее, чем они кажутся, хотя до стандартного человека им в этом далеко.

Ментальные особенности: В связи с ограниченной популяцией дварфов стандартизованное тестирование малополезно. Общие выводы, полученные из личных интервью и данных, сводятся к отсутствию существенных отличий от основного метатипа. Основное отличие — сопротивление магическим воздействиям, причину этого эффекта ещё предстоит обнаружить.

Культурные особенности: Мало какая культура способна развиться при столь малой численности, особенно учитывая то, что гномам приходиться прикладывать существенные старания для жизни в мире, не предназначенном для существ их роста. Даже в регионах, где численность гномов сравнительно велика, а это Центральная Европа и Малая Азия, они редко рождаются в многочисленных сообществах. Преодолевая это отсутствие близости, гномы нашли экологическую шину в городских условиях, в том числе в тенях. В целом они, как кажется, воспринимают пренебрежение своей миниатюрной природой как комплимент, а потому обычно выглядят находящимися в приподнятом, или даже ликующем, настроении. С расцветом Эво, в особенности его подразделения МетаЭргономикс, философии ЭвоКультуры и беспроводной Матрицы, гномы получили огромные преимущества, поскольку эти разработки существенно облегчают им доступ к миру. По причине высокой стоимости жизни для всех кто не имеет гражданства Эво, мегакорпорация недавно наблюдала всплеск численности граждан-гномов.

Последние мировые новости: Последние несколько лет наблюдается резкий рост похищений гномов, хотя их не так много, как в конце 2075-ого. KSAF, пиратский матричный сайт, обнародовал причину этого — несколько японских мегакорпов похищают гномов ради исследований их сопротивления магии. Это новость не подтвердил ни один официальный источник, но в нескольких разрастаниях были начаты соответствующие расследования.

МЕТАВАРИАНТ: ХАНУМАН

Физические особенности: Хануман, вариант H*omo Sapiens Pumilionis*, существенно отличен от основного метатипа. Да, у него присутствует стандартное термографическое зрение и уменьшенный рост, но он отличен по физической структуре, волосяному покрову тела и мускулатуре, а также уменьшенной продолжительностью жизни. Хануманы названы в честь индийского бога, обладавшего отдельными физиологическими признаками обезьяны, которые присутствуют и у данного метаварианта. Сходство заключено в удлинённых конечностях, ступнях и кистях; обильном волосяном покрове нижней части туловища и отсутствии волос на лице; сильно удлинённых ушных раковинах; цепком хвосте и гибкости туловища. Подобные особенности делают хануманов отличными альпинистами. Изучению продолжительности их жизни было уделено недостаточное внимание, потому неизвестно отличны ли этим хануманы от родительского метатипа.

Ментальные особенности: Немногие хануманы (обратите внимание, наименовать их «ханумен» неверно) принятые в современное общество демонстрируют снижение большинства ментальных характеристик, даже с учётом того, что при тестировании культурные различия принимались в расчёт. Тот же факт, что выросшие в своей родной культуре проявляют большую хитрость чем их цивилизованные родственники, тяжело проверить стандартными методами.

Культурные особенности: Некоторые спекулируют на имени индуистского бога, основанного на ханумане предыдущего магического цикла, но современные воплощения мало напоминают бога. Большая часть популяции хануманов проживает в маленьких племенных деревнях на юге индийского субконтинента. Данный

метавариант существует со времён Пробуждения, хотя многие десятилетия хануманов считали видом пробуждённой обезьяны, но в кастовой системе индусов он находится в странном и неопределённом положении. Подобный недостаток статуса приводит к тому, что хануман покидает свою деревню и пытается интегрироваться в современный мир попадая в социальное чистилище — теневое царство, которое часто выводит его за пределы Индийского Союза, оставляет без ГРЕха и выдавливает в новые субкультуры. Из-за обычного статуса аутсайдера в хануманах часто укореняются мятежные склонности и заслуживают ему репутацию приверженца дикого и безрассудного поведения.

Последние мировые новости: Благодаря политике открытости Эво, хануманы наконец то получили равные возможности. Этот подвид дварфа уже давно признан разумной расой, но в немногих крупных разрастаниях о них было известно. Приглашение на работу в Эво привело несколько тысяч хануманов в Нью-Дели, столицу Индийского Союза. Эво предоставило им всем корпоративные ГРЕхи и работу в нескольких дочерних кампаниях по всему городу. Столь массовая миграция и прибытие в Нью-Дели подняли статус хануманов в разрастании, но повышенная уязвимость и обезьяноподобные качества вывели их в перекрестье прицела Гуманистов и других расово нетерпимых групп.

МЕТАВАРИАНТ: КОБОРОКУРУ

Физические особенности: Вариант *Homo Sapiens Pumilionis* называемый коборокуру имеет стандартное термографическое зрение, уменьшенный рост, слегка вытянутую форму ушей, удлинённый срок жизни и повышенную стойкость к токсинам основного подвида. Отличия заключаются в форме глаз, волосах на теле и мускулатуре. Глаза имеют миндалевидную форму, что роднит их с представителями западной части демографии. Волосяной покров тела и лица данного матавариантa менее обильны нежели у основного подвида, в следствии этого, уменьшена частота бород. Средняя плотность и объём мускулатуры коборокуру ниже чем у дварфов, но общий мышечный тонус и скорость метаболизма выше.

Ментальные особенности: В рамках стандартизованного тестирования коборокуру попадает в тот же общий диапазон, что и основной подвид. Анализ магического потенциала показывает незначительное, но не ничтожное, преимущество данного подвида. Демонстрирующие магический потенциал имеют повышенную склонность к развитию разделённого потенциала, сторонников которого обычно называют мистическими адептами.

Культурные особенности: Сформированный в значительной мере субкультурой родной Японии, коборокуру начали путь в Шестой Мир с этнических преследований, невиданных в Японии со времён Второй Мировой Войны. Когда Пробуждение вернуло в мир волшебство, а вместе с ним обитателей мифов и легенд, многие страны первого мира испытали возрождение религий и культурных сект, которые лучше всего соответствовали новому миру. Была такая культура и у айнов, коренных обитателей японского острова Хоккайдо. Их мифология включала коро-пок-гуру, в буквальном переводе «люди под листьями подбела», обитающих под землёй духов подземного мира. Это было выгодно в первые годы, поскольку доминирующая культура Японии была недружелюбной ко всё более множащимся метатипам. Коборокуру приветствовали и почитали в горных деревнях айну, но уединение стоило им дорого: по мере роста их численности условия жизни становились всё более убогими, на сегодняшний день они изменились мало. Коборокуру которые не присоединились к обществу айнов или были из него изгнаны, не интегрировались в обычные сообщества. Они сохраняют склонность к самодостаточности и клановому поведению, которая маркирует их как изгоев даже среди обычных представителей подтипа *pumilionis*.

Уединение и плохое отношение со стороны Японии, государства которое коборокуру считают собственным, породили в этом метаварианте культуру недоверия. Даже открытие Йоми и рост признания магии и металюдей мало повлияли на их сепаратистский менталитет.

За пределами Японии коборокуру встречаются редко. Изначально они обитали в этнических японских кварталах крупных разрастаний, где дети-коборокуру подвергались преследованиям со стороны японской культуры. Она часто отказывалась от «несовершенных» или «деформированных» детей. Многие из них умерли, других приняли церкви, третьи воспитывались на улице, в основном в дварфийских общинах. Даже в таких условиях коборокуру не соответствовали нормам и в них развивалось чувство отдаления от родителей, обычно это выливалось во вступление в анти-авторитарные или анти-правительственные субкультуры.

Последние мировые новости: Благодаря новому парламенту в Японии коборокуру получили более широкое признание в стране. Однако, улучшение отношения правительства не обязательно приводит к народной любви, поскольку расовое насилие против всех метатипов на улицах возросло по сравнению с прошлым годом.

МЕТАВАРИАНТ: МЕНЕХУН

Физические особенности: Данный метавариант *Homo Sapiens Pumilionis* имеет стандартное термографическое зрение, уменьшенный рост, несколько заострённые ушные раковины и увеличенный срок жизни основного подвида. Метавариант отличен волосяным покровом, формой носа и функциональных компонентах глаз, а также структуре ступней и мускулатуры. Менехуны обладают более толстыми, плотными и многочисленными волосами на теле, включая более объёмные брови и плотную, жёсткую бороду, цвет которой обычно светлее. Их носы более широки и плоские, а дополнительный мышечный лоскут может запечатывать ноздри. Менехуны обладают функциональным третьим веком, обеспечивающим идеальное зрение под водой и защищающим глаза от солёной воды. Удлинённая, по сравнению с основным подвидом, стопа обладает толстыми кожаными лоскутами, соединяющими пальцы ног. В сравнении с базовыми pumilionis менехуны обладают меньшей плотностью мышц и более тонким слоем изолирующего жира. Важно отметить, что менехуны не обладают свойственной основному подвиду стойкостью к токсинам. Носовая мышца, третье веко, перепончатые ноги, плотность мышц и уменьшенная жировая прослойка позволяет менехунам размножаться в водяной среде.

Ментальные особенности: При стандартном тестировании менехуны попадают в тот же общий диапазон что и родительский подвид, за исключением показателей EQ, эмоционального интеллекта, который обычно выше, вероятно, по причине приветливого и совместимого характера. Магический потенциал демонстрирует значительный рост, особенно в разрезе адептов.

Культурные особенности: Культура менехунов в существенной мере сформирована островными народами, из которых они произошли. Данный метавариант распространён не только в Гавайском королевстве, но и не многих островах Трансокеании. Само их название означает «Дитя Земли» на Гавайях и «раб» на Таити. Подобное различие на родных землях менехунов вероятно указывает на исторические события предыдущих магических циклов, когда этот народ бежал в земли свободы. Гавайское королевство принимают менехунов так же как и прочих металюдей, так что в нём этому метавариантy не страшен расизм, который возможен в других странах. Подобное признание, вкупе с природой островной жизни, породили среди менехунов расслабленную культуру.

Последние мировые новости: Работая во многих сообществах, менехуны обеспечили финансирования для поисков Фондом Атлантиды острова Му, их мифического дома. Суда с пробуждёнными штурманами бороздили южную часть Тихого океана, недавний шквал пожертвований указывает на то, что значительно открытие может быть близко.

ОРКИ

ОСНОВНОЙ ПОДВИД: HOMO SAPIENS ROBUSTUS

МЕТАВАРИАНТ: ХОБГОБЛИН

Физические особенности: Данный метавариант обладает сумеречным зрением *H. Sapiens Robustus*, но других схожих черт довольно мало. Они меньше ростом, менее мускулисты и менее крепки чем основной подвид. Наряду с уменьшенным ростом, хобгоблины характерны зеленоватым оттенком кожи и мене выраженным волосяным покровом тела. Вместо удлинённых нижних клыков и широкой челюсти, хобгоблины обладают полным острых зубов ртом и узкой конической челюстью. Глаза хобгоблинов полностью чёрные, лишённые различий между зрачком, роговицей и склерой. Метавариант также характерен меньшим волосяным покровом тела чем основной подвид.

Ментальные особенности: Хобгоблины демонстрируют стандартные ментальные ограничения обычных robustus. У них горячий нрав, некогда считавшийся культурным феноменом, но на самом деле являющийся следствием уровня гормонов. Помимо этого, гормональные вариации могут объяснить странности тестов EQ, выявляющих странное сочетание эмпатии и кипящего гнева.

Культурные особенности: Честь, гнев и месть, хобгоблинскую культуру можно описать как амальгамирование культур Арабского полуострова и Средней Азии, сдобренную их природным темпераментом. Природная ярость хобгоблинов, соответствующая их внешности, способствовала

отсутствию инклюзии в основную культуру родного региона, но, само собой, не может служить оправданием расизма и преследований, с которыми хобгоблины сталкиваются. У хобгоблинов присутствует глубокое чувство чести, на любое неуважение к которой следует отвечать, даже если это лишь выкрики, основанные на внешности. Получившаяся в итоге социальная изоляция загнала хобгоблинов в гетто на окраине общества, населённых, в основном, их собственным видом. Подобное отчуждение позволяет популяции расти, даже несмотря на то, что хобгоблины часто подвергаются насильственным действиям со стороны анти-мета фракций и ксенофобов.

Последние мировые новости: По всей западной и центральной Азии хобгоблины демонстрируют поддержку орочьего государства монгольского региона. Поддержка не только вербальная, в средствах массовой информации всплывают предложения по массовой миграции. Официальные имена и границы не озвучены, хотя предложена идея кочевого государства. В результате получается необычное политическое образование, но просторы и скудность населения региона делают его возможным.

МЕТАВАРИАНТ: ОГР

Физические особенности: Данный метавариант сходен с базовым подвидом сумеречным зрением, мышечной массой, удлинёнными нижними клыками и заострённой ушной раковиной. Внешние отличия от *H. Sapiens Robustus*: уменьшенный рост, гладкость кожи, выступающая челюсть, более широкий рот и живот, схожий с таковым у плотоядных коз из городских легенд. Рост огров сходен со стандартным для H. Sapiens, однако мышечная масса основного подвида присутствует. Помимо роста огров роднит с оригинальными H. Sapiens гладкость кожи, которая у robustus обычно толстая и грубая. Линия подбородка и более широкий рот огров первоначально стали причиной городских легенд о каннибализме, к сороковыми годам слухи были признаны ложными, но те, кто вырос во время его распространённости, по прежнему ощущают последствия данного заблуждения. Сама городская легенда подкреплена тем несомненным фактом, что огры способны переварить практически всё что могут проглотить. Подобная особенность приводит к ожирению, у большинства, даже спортивных огров, есть изрядный жирок.

Ментальные особенности: Огры соответствуют стандартному для robustus спектру ясности ума и интеллекта. При выявлении особенностей личности они отстают в разрезе EQ, но превосходят в проверках воли.

Культурные особенности: Огры имели значительные сложности с интеграцией в культуру, как обычного общества, так и основного подвида. Ложные слухи об их каннибальских наклонностях породили остракизм изо всех культур, и даже доказанная ложность этих слухов не убрала всех их последствий. Поскольку количество огров в популяции европейских орков достигает тридцати процентов, среди них стремительно растут эмигрантские настроения, огры находят дом в Трольей республике Чёрный Лес или в иных регионах Союза Германских Государств, где живут среди своего рода. Живущие вне СГГ обычно оказываются в одиночестве; особенности внешности сильно их выделяют, а отсутствие принятия удерживает на окраине общества или в качестве источников мускульной силы для корпораций.

- Часто в качестве уборщиков, где всегда можно перекусить.
- Glasswalker

Последние мировые новости: После недавних изменений в правительстве, огры Трольей республики Чёрный Лес начали искать способ отделиться от нового государства. Они хотят отдельные территории СГГ в горах. Представители СГГ и Трольей республики отказались от комментариев, но слухи утверждают, что это движение может получить поддержку если огры смогут доказать свою культурную связь с этим регионом. Для этого, огры связались с несколькими драконами, надеясь, что у тех сохранилась память об утраченной истории, которая могла бы помочь ограм обрести собственные земли.

МЕТАВАРИАНТ: ОНИ

Физические особенности: Представители данного метаварианта обладают улучшенным зрением и мышечной массой базового подвида, но сходство на этом заканчивается. Они отличны цветом кожи, структурой глаз, формой ушей и, самое заметное, рогами, схожими с имеющимися у *ingentis*. В то время как у базового *robustus* кожа может принимать любые нормальные для базового *h. sapiens* цвета, у они кожа бывает только трёх оттенков: ярко красная, синяя или оранжевая, все цвета ярки и их невозможно скрыть без полного сокрытия кожи. Помимо этого, у они есть вторая очевидная примета — глаза навыкате. Также у они сильно удлинённые ушные раковины, подобные имеющимся у *nobilis*. Рога у они всегда растут вертикально вверх из висков, не демонстрируя вариативность свойственную рогам ingentis.

Ментальные особенности: Они демонстрируют стандартные ментальные ограничения базового подвида. Подобное ослабление интеллекта характерно как для родившихся в Японии, так и для выходцев из-за её пределов. В тоже самое время они обладают, в среднем, более развитым EQ и силой личности.

Культурные особенности: Они являются доминирующим метавариантом орков в Японии, таким образом они доминирующий подтип орков на острове Йоми, который использовался как место ссылки японских мета. Само их название — отсылка к японским фольклорным демонам, которых они напоминают. Несмотря на сегрегацию и расизм, они смогли развить собственную культурную самобытность. Во время ссылки на Йоми они воскресили культуру феодальной Японии: они следуют правилам бушидо и подобно самураям объединяются в группы, присягая лордам своего острова. Однако, сами они никогда не были лордами, присягая на верность коборокуру, дварфам японского метатипа. После открытия острова самурайская культура Йоми поглотила и тех они, что не были отправлены на остров, а затем распространилась и по остальному миру. После изначальной демонизации, статус они продолжает повышаться, некоторые даже вступили в Имперскую Гвардию Японии.

Последние мировые новости: После повышения принятия металюдей новым парламентом, они чаще стали попадать на глаза. Некоторые стали высокопоставленными правительственными чиновниками и носят модернизированные современными технологиями классические самурайские доспехи, вкупе с масками, призванными скрыть личность владельца. Эта традиция стала в Японии предметом многих дискуссий, поскольку некоторые считают её способом обойти традиции. Они же, оказавшиеся на новых должностях, считают новую традицию великой честью.

МЕТАВАРИАНТ: САТИР

Физические особенности: Другой метавариант *robustus*, сильно отличный фенотипом, сохраняет сумеречное зрение и некоторую дополнительную мышечную массу, но отличен формой лица, структурой ног, общей массой тела и наличием рогов. Предполагается, что сатиры не имеют долгожительства основного подвида, есть несколько случаев дожития до шестидесяти лет без медицинской помощи. Лица сатиров несколько вытянуты к челюсти, имеют более тонкий нос, меньшие нижние клыки и выдающееся расширение ушных раковин. Рога у сатиров обычно коротки и отогнуты к затылку, но были зафиксированы самые разнообразные вариации. Наибольшая разница между базовым подвидом и данным метатипом — структура ног и ступней. Сатиры, подобно легендарным существам, обладают козлиными ногами и копытами. Это наделяет их своеобразной походкой, обеспечивает исключительную скорость движения и повышенные возможности по части прыжков в длину и высоту.

Ментальные особенности: У сатиров отсутствуют ментальные ограничения базового подвида. Также у них очень хорошо с тестами адаптивного мышления и средние результаты EQ. Эти факторы привели к тому, что сатиры стали одним из наиболее приспособленных метавариантов *robustus*. Помимо этого, в большинстве случаев сатиры склонны адаптироваться к обществу в целом значительно лучше базового подвида.

Культурные особенности: Сатиры не обладают собственной культурой, но хорошо адаптируются к

окружающей. Происходящие из Средиземноморья сатиры стали одним из самых экспансионистских метавариантов и распространились по всему миру. Они часто играют роль весёлой легенды, но личность свою этим не ограничивают. Но, как правило, они привлекательны и забавны в той же мере сколь и трудолюбивы. В целом, мир по большей части ценит их за свободный дух и артистизм, сатиры занимаются множеством профессий. Сатиров редко привлекают представители своего метаварианта, они часто ищут партнёров из остальной части метачеловечества. Потому сатиры, как правило, рождают много детей, некоторые из которых принадлежат к метатипу другого родителя.

Последние мировые новости: В крупных разрастаниях растёт число нападений на сатиров. Представляется вероятным, что оно связано с Аламос 20k, хотя мотивы преступлений (помимо самоочевидного расизма) не выявлены. Сатирское сообщество быстро разослало предупреждения и известные сатиры заключили дополнительные контракты на личную охрану.

ТРОЛЛИ

ОСНОВНОЙ ПОДВИД: HOMO SAPIENS INGENTIS

МЕТАВАРИАНТ: ЦИКЛОП

Физические особенности: Данный метавариант обладает увеличенным размером и термографическим зрением базового подвида, но отличен от него единственным глазом, большей мышечной массой, минимальным ростом волос, различной длинной рога и отсутствием дермальных образований. Циклопы обычно крупнее и мускулистее даже обычных *ingentis*. Они растут практически без волос, это характерно как для мужчин, так и для женщин. Если рог присутствует, то имеется тенденция развития единичного рога, но у большей части популяции рога отсутствуют вовсе, особенно у самок. У циклопов отсутствуют дермальные образования основного подвида, и их кожа имеет тенденцию к бронзовому оттенку, который выглядит почти металлическим, когда особь потеет. Самым заметным изменением метаварианта является единственный глаз. Он вдвое крупнее стандартного для ingentis и расположен в центре лба. Данная особенность привела к изменению формы черепа и мозга. Исследования показали, что в мозгу циклопа отсутствуют структуры по обработке бинокулярного зрения, в то время как единственный глаз способен обеспечить ограниченное восприятие глубины близлежащих объектов, а оценка удалённых представляет проблему.

Ментальные особенности: При стандартизированном тестировании, циклопы показывают меньшие результаты нежели базовый подвид. Наряду с уменьшением IQ, тесты отвечают падение EQ. Нехватка же результатов тестирования является следствием тенденции циклопов к антисоциальным проявлениям агрессии.

Культурные особенности: На культуру циклопов существенное влияние оказывает место из происхождения, агрессивный темперамент и проблемы со зрением. Эндемичные для островов Эгейского моря и в данное время расселившиеся в портовых городах Средиземноморья, циклопы обитают рядом с морем, особенно на морских судах, а также в барах и кабаках различных портов. Размер и агрессивность помогают циклопам получить работу как в охранных фирмах, так и в менее сочных организациях; циклопы могут найти работу по всему Средиземноморью, а иногда и за рубежом. Основное занятие циклопов — охрана судов и верфей. Судоходные фирмы, небольшие верфи и другие используют силу циклопов и нанимают их в качестве грубой рабочей силы. Подобная близость к морю и знание хотя бы некоторых циклопийских легенд, склонили многих циклопов к поклонению морю, а точнее Посейдону. Пробуждённые циклопы часто почитают Посейдона как своего наставника, также многие циклопы учатся сражаться трезубцем, при их визуальных ограничениях он становится идеальным оружием.

Последние мировые новости: Чисто циклопийская команда Глаза Посейдона получила награду в размере 50,000 нюйен за защиту Титана Морей от нападения средиземноморских пиратов. Капитан Глаза, Джордж Панайотиуполюс, сообщил журналистам, что это было наименьшее что они могли сделать, сославшись на события трёхлетней давности, когда Титан отбуксировал Глаз обратно в гавань после схожей атаки. Пиратские атаки в Средиземноморье участились с прошлого года. Глаз Посейдона был вовлечён в несколько инцидентов с пиратами, Панайотиуполюс заявил, что деньги, скорее всего, пойдут на лучшую защиту корабля и команду.

- «Лучшая защита» = большие пушки!
- 2XL

МЕТАВАРИАНТ: ФОМОР

Физические особенности: Данный метавариант обладает термографическим зрением, увеличенной мышечной массой, ярко выраженными рогами и удлинёнными нижними клыками базового подвида. Отличен он меньшим ростом и отсутствием дермальных образований. Средний рост фомора составляет 2,5 метра и лишь 5% популяции отклоняется по этому показателю более чем на 10 сантиметров. Также у фоморов отсутствуют дермальные образования базовых ingentis, что, в сочетании с меньшим ростом, делает их менее «чудовищными» в глазах других металюдей.

Ментальные особенности: По результатам стандартизованного тестирования фоморы не отклоняются от средних значений базового подвида. Также они обладают ограниченными возможностями нелинейного мышления. Помимо этого, фоморы имеют более высокие оценки EQ, возможно из-за менее устрашающей внешности. К сожалению, острота эмоций у них не всегда трансформируется в эмпатию или этичное поведение, и они склонны к эмоциональному манипулированию. Было отмечено, что среди фоморов в среднем много Пробуждённых. Помимо этого, любой фомор, что Пробуждённый, что обычник, более устойчив к магическим эффектам, в том числе собственным заклинаниям.

Культурные особенности: Благодаря значительно менее внушительному внешнему виду фоморам значительно легче интегрироваться в общество чем обычным троллям, а потому они мало заинтересованы в создании собственной культуры. Однако, они создали в некоем роде социальную нишу, в которой они хорошо смотрятся. Фоморы часто выступают в качестве лица тролльского сообщества. Они часто выступают под трид-камерами, избираются лидерами про-трольих кампаний и нанимаются как мышцы в тех случаях, когда внешний вид для клиента не менее важен нежели безопасность. Подобная позиция посеяла семена вражды между фоморами и традиционно менее социальными троллями и иными их метавариантами. В более глобальных аспектах, ещё один источник культурного вклада фоморов создают история и происхождение. Метавариант активно появлялся на Британских островах, в частности в кельтских родословных. Среди фоморов это вызвало возрождение ранней кельтской религии, традиций и даже магических путей. Но другие культуры Британских островов, в особенности расположенные в Тир-на-Ног, не признали его, поскольку считают такое объединение потенциальной угрозой. По этой причине те фоморы которые не выступают перед трид-камерами, а это большинство, стараются просочиться в трещины общества, где скрываются от тех, кто будет преследовать их за вновь обретённую культуру.

- Я бы ещё добавил, ещё раз, что теория устойчивой каймы утверждает, что фоморы — результат эволюции ingentis в условиях богатых магией Британских островов, также возможно, что они возникли в ответ на некую загадочную угрозу, которая там существовала или существует по сей день.

- Axis Mundi

Последние мировые новости: Фоморы добровольно участвуют в исследования Манадайн проводимых для установления причин их врождённого магического сопротивления. Когда вступил в силу последний бостонский карантин, несколько десятков фоморов были потеряны за туманом, наряду с большей частью собранных Манадайн данных.

МЕТАВАРИАНТ: ГИГАНТ

Физические особенности: Данный метавариант обладает характерными для базового подвида увеличенной мышечной массой, удлинёнными нижними клыками и термографическим зрением. Также для гигантов характерен увеличенный рост, повышенная эпидермальная плотность и рост волос, однако у них отсутствуют дермальные образования и рога. В то время как средний рост *ingentis* составляет 2,5 метра, средний гигант возвышается на 3 метра, а отдельные особи вырастают до 3,65 метров. Повышенный рост разглаживает увеличенную мышечную массу, потому гиганты несколько стройнее представителей базового подвида, но не лишаются их силы. Вместо дермальных образований гиганты имеют более толстую кожу, плотность которой схожа с таковой у носорога, и кроподобной внешностью. У гигантов повышенная густота волосяного покрова на лице; большинство самцов обзаводятся бородами,

которые часто заплетаются или художественно выстригаются. Гиганты уникальны среди метавариантов и базовых метатипов частотой генетических реверсий к базовым видам sapiens. Исследования показали, что четверть женщин-гигантов являются результатом экспрессии sapiens. Это явление характерно исключительно для женщин, поскольку, до настоящего момента не было зарегистрировано ни одной мужской реверсии.

Ментальные особенности: По всей планете гиганты показывают результаты тестирования схожие с таковыми обычных троллей. И также как у троллей, острота разума гигантов часто недооценивается. Да, при тестировании интеллекта они, в среднем, показывают меньшие результаты чем представители иных метатипов, но, также они, как правило, умнее чем большинство людей думает. Таким образом, гигант вполне способен удивить умственными способностями, но, по правде говоря, они не выходят за пределы средних возможностей человека.

Культурные особенности: Даже учитывая масштабные проекты, спонсируемые МетаЭргономикс, дочерней компании Эво, гиганты по-прежнему с трудом встраиваются в местное общество. Их проблемы даже серьёзнее тех, с которыми сталкиваются базовые ingentis, таково влияние огромных размеров и обычного отсутствия принятия в родных регионах. Как следствие, большинство гигантов оказываются безработными и живут на окраинах общества. Эта проблема наиболее остра в некоторых частях Скандинавского Союза и других европейских странах, потому именно Скандинавский Союз в 2071 попросил Charisma Associates создать кампанию в средствах массовой информации по популяризации гигантов. Она не достигла желаемого правительством или корпорацией успеха, но принесла пользу культуре гигантов в целом. В то время как кампания была направлена на улучшение отношения населения к гигантам, сами гиганты не имели большого влияния на программу. Первым серьёзным успехом стала серия Gentle Giants, которая включала серию плюшевых игрушек и трид-анимации, в которой изображалась семейство гигантов, которые делали добрые дела и помогали обитателям всех слоёв общества, при этом всегда избегая насилия. Серия стала хитом для всех кроме гигантов. Они посчитали её оскорбительной и лишённое подлинности, указывали на расхождения между размерами гигантов и окружающего мира. Гиганты Скандинавского Союза нашли серию и усилия правительства столь оскорбительными, что почти все эмигрировали в Тролльскую Республику Чёрный Лес, что в СГГ, или подрядились на суда мегакорпорации Маэрск. Столь массовая миграция привела к тому, что европейские гиганты присоединились к своим скандинавским родственникам, резко изменили демографический состав Тролльей Республики и породили внутреннюю политическую борьбу.

Последние мировые новости: Корпоративный суд официально обвинил Forgotten Genesis, LLC в предполагаемой связи с похищениями и последующими генетическими исследованиями четырнадцати гигантов. Расследование финансирования показало связи с Аламос 20k и политклубом Гуманистов, также установлено, что несколько членов обеих групп принимали решения. Исследования, по всей видимости, фокусировались на тенденции регрессии sapiens, но Корпоративный Суд закрыл результаты исследований до завершения расследования.

МЕТАВАРИАНТ: МИНОТАВР

Физические особенности: Данный метавариант обладает повышенной мышечной массой и термографическим зрением базового подвида. Различие выражаются в структуре лица и рогов, росте, волосяном покрове тела и строении дермальных образований. Минотавры получили своё наименование за широкие, приплюснутые носы, широко расставленные глаза и симметричные рога, всё вместе это напоминает строение морды быков. Рога минотавров длиннее нежели у троллей, расходятся под более прямым углом и укоренены в толстых костяных пластинах, что позволяет им выдерживать более сильные удары. Помимо этого, рога у минотавров почти в четыре раза плотнее чем у стандартных *ingentis*. Данные особенности позволяют минотаврам использовать свои рога более агрессивно. Минотавры, в среднем, на 10 сантиметров ниже троллей, но, как правило, не легче их, таким образом они шире, что обеспечивает дополнительное сходство с быками. Помимо этого, этот метавариант *ingentis* характерен обильным волосяным покровом тела и отсутствием дермальных отложений, характерных для базового подвида.

Ментальные особенности: Несмотря на то, что внешний вид создал им репутацию туповатых и воинственных, минотавры получают те же оценки стандартизованных тестов интеллекта, что и базовые *ingentis*. В среднем, их результаты адаптивного мышления и EQ выше, но среднее отклонение незначительно. У минотавров есть репутация упрямых и волевых, но по большей части окружающие их воспринимают позитивно, восхищаясь их силой и храбростью.

Культурные особенности: Минотавры не развили собственную культуру. Вместо этого, они достаточно плавно интегрировались в сообщество своего родного региона, Средиземноморья. По данным опросов, этой интеграции способствовала сильная трудовая этика и, в целом, дружелюбная натура минотавров. Куда бы ни пошли минотавры, они ухитряются устроить себе жизнь призывая других минотавров и работая сообща для того чтобы строить или ремонтировать дома для соответствия их размеру. Те минотавры которые плавно интегрировались в общество, качестве выражения значимости своих намерений, предпочитают усекать свои рога или носить толстые шляпы, снижающие риски окружающих.

- Существует небольшая группа минотавров, которые считают позором «калечить» себя ради «мелкого народа».
- 2XL

Последние мировые новости: Минотавры подали петицию греческому правительству с просьбой выделить грант на небольшой остров Скирос. Данный грант вероятно станет первым шагом минотавров в сторону собственного государства. Источник в правительстве утверждают, что законодательный орган петицию рассматривает, но шансы на успех невелики.

ЭЛЬФЫ

ОСНОВНОЙ ПОДВИД: HOMO SAPIENS NOBILIS

МЕТАВАРИАНТ: ДРИАДА

Физические особенности: Данный метавариант сильно напоминает стандартный подвид *nobilis*, однако несколько уменьшенного роста. Также заметна тенденция к большей стройности и более светлым волосам.

Ментальные особенности: Дриады являются самыми умными среди всех метавариантов nobilis, а также воспринимаются окружающими как изящные и физически привлекательные. Данное отношение может иметь магическое обоснование, как известно, Пробуждённые дриады используют свои способности для формирования отношения окружающий. На сегодняшний день ни один представитель данного метаварианта не согласился пройти стандартизованный тест какого-либо вида, так что единственное имеющее основание, это анекдоты, с соответствующей проблемой доказательств.

- Возможно, даже фактически не-пробуждённые дриады имеют некий гламур, магически влияющий на окружающих. Я изучаю этот вопрос.
- Winterhawk

- Дриад изучаешь, да? Смотри не ослепни.
- Kat o' Nine Tales

Культурные особенности: Среди метавариантов дриады уникальны тем, что не имеют конкретного родного региона. Каждый из дюжины опрошенных родился в другой стране, государстве и нации. Двое, за последние сорок лет, родились от людей. Дриады испытывают недостаток единой культуры и не обладают достаточно тесным кругом общения для того чтобы её создать. Дриады склонны к природному окружению и предпочитают держаться подальше от сильно загрязнённых регионов.

- Избегание загрязнения, даже самих городов, связано с тесной связью с природой. Все дриады, что Пробуждённые, что обычные, тесно связаны с окружающими миром: если он болен, то и они больны, а строя города метачеловечество терзает землю.
- Lyran

Последние мировые новости: Тьма метачеловечества никогда не перестанет ужасать. «Ферма» дриад была расположена в отдалённом районе Амазонии. Не одна мегакорпорация не была опознана, в данный момент правительство Амазонии воспринимает в штыки несанкционированные постройки в своей стране. В данный момент объект содержится амазонцами, они заботятся об обитающих там дриадах и любых беременных женщинах. Спекуляцией стали вопросы об их дальнейшем местопребывании. Помощь предложил Корпоративный Суд, но правительство Амазонии недвусмысленно её отвергло.

МЕТАВАРИАНТ: НОКТЮРН

Физические особенности: Данный метавариант, в просторечии называемый Ночниками, обладает всеми характерными для *nobilis* физическими особенностями. Яркие отличия от базовых nobilis связаны с цветом волосяного покрова, меньшей акустической чувствительностью и гиперчувствительностью к яркому свету, которая приводит к ночному биоритму. Также заметен волосяной покров тела — слой чёрного меха, покрывающего целиком лицо и тело, и схожего с таковым у чёрных пантер. Шерсть не растёт на ладонях, ступнях, веках и гениталиях. Чаще всего мех чёрного цвета, но он может варьироваться от тёмно-синего до фиолетового. Два экземпляра, утверждавших, что никогда не красили свой мех, обладали тёмно-зелёным и глубоким желтовато-красным волосяным покровом.

Ментальные особенности: Позиция ноктюрн в тестах интеллекта не отличается от таковой стандартных *nobilis*. Параметры EQ характерны некоторым отрицательным сдвигом, а многие оценки согласуются с их антиобщественным и замкнутым характером. Анализ испытуемых и популяции ноктюрн в целом показал высокое количество Пробуждённых, причём основную часть составляют адепты.

Культурные особенности: Биологически адаптированные для ночной жизни, ноктюрны сталкиваются с различными трудностями при интеграции в стандартное общество. Впрочем, место

себе они нашли. Зачастую они работают в барах или в третью смену, особенно в сферах охраны и транспортировки, где их ночная активность является только преимуществом. Также они склонны действовать по расписанию, отличному от расписания большинства популяции, так что ноктюрны сталкиваются с куда меньшей дискриминацией и враждебностью просто потому, что не сталкиваются их источниками (люди склонные бодрствовать в середине ночи, также склонны принимать окружающих далёких от определения «нормальные»).

Последние мировые новости: По последним исследованиям популяция ноктюрн демонстрирует быстрый рост. Он, вероятно, связан с экспансией из Европы и принятием в мировых разрастаниях.

- Или социальной реконструкцией Хоризон, которая распространила их крутое имечко, «ноктюрн», и убедила людей перестать называть их Ночниками или тёмными эльфами.
- Thorn

МЕТАВАРИАНТ: ВАКЬЯМБИ

Физические особенности: Вакьямби с трудом поддаются анализу, это обусловлено их редкостью и изолированной жизнью. Они выше и стройнее чем базовые *nobilis*, обладают тёмной кожей и густыми вьющимися тёмными волосами, характерными для народов Африки, а также имеют тенденцию к менее выраженному удлинению ушной раковины. Большинство данных подтверждает, что вакьямби обладают природным сумеречным зрением базового подвида. Рост их существенно превышает обычный для *nobilis*. Записи показывают, что вакьямби могут достигать роста гиганта, метаварианта ingentis.

Ментальные особенности: Немногие вакьямби проходили стандартизованное тестирование, потому статистически значимые результаты отсутствуют. Данные из различных источников указывают на повышенное количество Пробуждённых в популяции, но конкретные данные или личные интервью отсутствуют, потому, в данный момент, предположения подтвердить невозможно.

Культурные особенности: Вакьямби остаются затворниками. Они живут в племенных группах Южной Африки и мало общаются с внешним миром. Они живут охотой и собирательством, и чрезвычайно ревностно защищают племенные территории. Согласно африканскому фольклору и другим, более общительным племенам, вакьямби являются потомками Небесного Племени, называемого различными племенами по-разному, но все они ссылаются на небо: облака, небеса, звёзды, луна и так далее. Легенды повествуют о великих дарах, предлагаемых местным жителям. Многие местные племена поклоняются вакьямби и защищают их от посторонних, даже от мирных людей, желающих просто узнать о данном метаварианте.

- Самая достоверная информация о вакьямби исходит от них самих, когда они отправляются в «странствия». Это одно-пятилетнее паломничество, которое совершают молодые вакьямби покидающие земли племени чтобы увидеть внешний мир, хотя изредко случается и бегство. Мико Набуто из Лейкерс только что закончил своё странствие, большую часть которого он потратил на игру в баскетбол. Уверен, на родине ему будет что рассказать.
- Mika

- Хотел бы я знать его время до того, как потратил своё на взлом сезонного билета на виртуал Лейкерс. Если кто заинтересован в просмотре игр на виртуальном стадионе — пишите в личку.
- Slamm-0!

Последние мировые новости: Эво стремится распространить свою мета-дружественную политику на неизведанные территории и обратилась к Государству Зулу просьбой о земельном участке. Предложение предполагает контроль над собственностью и не требует экстерриториальности, но позволяет МетаЭргономикс разрабатывать предметы для вакьямби.

- И узнать об одной из самых загадочных культур Шестого Мира. Надеюсь, Зулу просечёт этот корпоративный трюк и сохранит свою землю.
- Axis Mundi

МЕТАВАРИАНТ: ЗАПИРИ ТЕПЕ

Физические особенности: Данный метавариант обладает всеми базовыми физическими характеристиками своего базового подвида, за исключением несколько уменьшенного среднего роста. Единственное обширное отличие заключено в коже. Эпидермальный слой кожи запири тепе имеет участки кожи содержащие хлоропласты. Эти органеллы используют фотосинтез для получения энергии. Участки растут с возрастом, так что у некоторых, самых старых, субъектов кожа полностью зелёная и им, вместо пищи, требуется пребывание на солнце.

Ментальные особенности: По причине нехватки коммуникаций, до сих пор тестирование ограничено визуальными и виртуальными методами, хотя некоторые запири тепе проявляют страх перед электродами. Результаты, как представляет, попадают в обычных для nobilis диапазон, хотя кажутся очевидными снижение интеллекта и улучшение адаптивного мышления. Вероятно, что данные отклонения связаны с методиками тестирования, которые не могут быть полностью скорректированы из-за культурных различий.

Культурные особенности: Представители запири тепе имеют собственную культуру, которая полностью отделена от остального мира. Они живут в племенном обществе, в лидерах которого ценится сила и мудрость, старейшинам всегда проявляется почтение, а цикл жизни, как кажется, является центром религиозного культа. Очень немногие запири тепе когда-либо покидают племенные земли. Отъезд обычно обусловлен высылкой, бегством или дипломатическими обязанностями, причём наиболее распространён третий вариант. Беглецы и дипломаты редко долго живут в городе, причина этого — крайняя аллергия метаварианта к загрязняющим веществам. Дипломаты совершают короткие поездки, а беглецы обычно возвращаются в течение месяца. Изгнанники игнорируются и забываются.

Последние мировые новости: Запири воюют с тем, что они называют «кровавыми шипами». Деревья сангре дэль дьябло, породившие несколько заголовков во время Ацт-Ам войны, будучи чрезвычайно стойкими к урону, каким-то образом испортили племя запири. У членов этого племени появились шипы, которые кровоточат пока растут из кожи. Члены этого племени защищают деревья и, по слухам, приносят им жертвы. Была ли это болезнь, проявление ВРНГЭ или какое-либо иное проявление магии, ещё предстоит выяснить.

ЛЮДИ

ОСНОВНОЙ ПОДВИД: HOMO SAPIENS SAPIENS

МЕТАВАРИАНТ: НАРТАКИ

Физические особенности: Данный метавариант напоминает базового sapiens, за исключением переменного цвета кожи и дополнительного набора верхних конечностей. Они полностью функциональны и делают нартаки одними из немногих млекопитающих с шестью конечностями, подобных млекопитающих очень мало, но их количество растёт. Нартаки рождаются с кожей голубого, красного или золотого цвета; каждый цвет встречается с равной частотой. Все известные нартаки индийского происхождения.

Ментальные особенности: Нартаки не демонстрирует отличий от базовых *sapiens*. Само тестирование было совмещено со стандартизованным тестированием, уже принятом в Индийском Союзе, однако следует учитывать особенности каст в индийской культуре. Нартаки, независимо от предыдущего положения, возвышаются до брахманской варны. Для вышедших с улиц это повышает доступность образования и уровень жизни.

Культурные особенности: Нартаки не имеют отдельной культуры как таковой, но их чтит индуистская культура. При первом появлении нартаки, во время цикла ВРНГЭ 2061-ого, их считали отмеченными богом Шивой. Большинство нартаки вступило в члены индуистского жречества и стремится жить просто и вольно.

Последние мировые новости: Во время празднования Холи произошёл импульс маны, подобных случившемуся в Год Кометы, через Ганг, что мгновенно увеличило популяцию нартаки примерно на пятьсот человек. Точные цифры отсутствуют, поскольку событие вызвало переполох и панику. Также у этого происшествия есть уникальный аспект, все новые нартаки — женщины.

МЕТАРАЗУМНЫЕ

Интеллектуально развитые, но культурно отверженные массами, многие метаразумные принимаются в ограниченном количестве и на индивидуальной основе. Тем не менее, появление метаразумных, такие как события создавшие Броселиандский Лес или Нагское Королевство Ангкор-Ват, по прежнему ставят большинство людей на уши.

КЕНТАВР

ВИД: EQUUS SAGITTARIUS

Кентавры относятся к семейству лошадиных, нижняя их часть сходна с лошадиной к которой прикреплён гоминидный торс. Обычно рост кентавров достигает 2,7 — 3, 0 метра, а вес от 400 до 1000 килограммов. Большая часть вариаций происходит на лошадином теле, которая может быть сходна с различными породами обыкновенных лошадей (*Equus ferus*). Кентавры обладают только тремя обычными пальцами и противопоставленным на руке, и форма черепа варьируется в пределах вида. Обычный кентавр, ставший известным метачеловечеству вскоре после Пробуждения, имеет в целом лошадиную голову, но несколько укороченную. Вторая разновидность имеет человеческую, такую же как у подвида человека, голову. Эти «младшие кентавры», как их называют другие кентавры, редко достигают взрослого возраста, как правило их изгоняют из племён, и они уходят чтобы бороться за себя. Некоторых из них принимают добросердечные кентавры, металюди, другие метаразумные и, как минимум, один дракон, в таком случае они доживают до совершеннолетия за пределами своей родной культуры.

Хотя с давних пор кентавры считаются примитивными, это мнение не совсем справедливо или точно. Да, как правило, кентавры стремятся сохранить свой простой племенной образ жизни и жить в естественной среде обитания, однако они вполне способны к утончённому мышлению и пониманию современных технологий. Несколько обычных и многие меньшие кентавры начали изучать общество металюдей и демонстрируют, при необходимости, необходимую гибкость при адаптации. Особо следует отметить Prairie Boys, музыкальную группу, целиком состоящую из обычных кентавров, Руджа Битлеза, меньшего кентавра и профессионального бойца, а также Мило Церда, нобелевского лауреата и члена попечительского совета Фонда Дракона. Другие кентавры часто служат в подразделениях наёмников, работают на сельских фермах, также их привлекают как проводников и ищеек, благодаря магическому врожденному чутью. Хотя они способны интегрироваться во многие части метачеловеческого общества, большинство просто этого не хочет.

Предполагаемая мировая популяция: 50,000 (обычные), 1,500 (меньшие).

Центры расселения: Евразийская степь, Северо-американское пристанище (создано великим драконом Дункельцаном), части Греции и Чешской республики.

Текущий международный статус: Государства Коренных Американцев, Греция, Чешская республика, Амазония, Якутия и Монголия признают кентавров как разумных существ и дают им полное гражданство. В настоящее время единственная мегакорпорация дающая гражданство кентаврам — Эво.

НАГА

ВИД: CUSTOS SERPENS

История наг Шестого Мира — метачеловеческое высокомерие в чистейшем его проявлении. Изначально наги считались умным, обучаемым и пробуждённым видом десятиметровых змей. Различные охранные компании ловили наг и обучали их работать охранными животными. Мало того, компании знали, что наги слушали и узнавали о метачеловеческом обществе от своих дрессировщиков и прочих с кем контактировали. Это общение, в том числе в Юго-Восточной Азии и Индийском субконтиненте, где наг часто почитали и поклонялись, позволили нагам получить базовое понимание новых сил окружающего мира. Всё, что им было нужно делать, это выносить утомительную, а иногда опасную работу.

Когда наги покидали охранные фирмы, из-за возраста или побега, многие из них собрались в Азии. Тем временем, камбоджийские наги собирались вокруг руин Ангкор-Вата. Поток туристов уменьшил страх местных паратварей,

которые были слугами нага, и им оставалось только создать себе дом. Не прошло и десятилетия как было сформировано Нагское Королевство Ангкор-Ват, в создании которого принимала участие коалиция разумных паранормалов. Потом наги раскрыли миру свою природу, в том числе способность говорить на языке металюдей с небольшими затруднениями речи, связанными с твёрдыми согласными. Многие наги использовать богатства своей родины для посещения университетов, хотя, из-за ограничений хладнокровной физиологии, в основном недалеко от Ангкор-Вата.

Наги различного происхождения часто напоминают доминирующие в регионе виды змей. В Ангкор-Вате представлены различные виды питонов, гадюки и крайтов, а также меньшие виды. В Амазонии королём является анаконда, наги этого варианта часто существенно крупнее родственников.

Предполагаемая мировая популяция: 190,000

Центры расселения: Амазония, Нагское Королевство Ангкор-Ват и Индийский Союз.

Текущий международный статус: Наги удерживают политическое доминирование Нагском Королевстве, их почитают многие культуры Юго-Западной Азии. Они имеют право на ГРЕх в Амазонии, Содружестве Бангл, Бирме, Индийском Союзе, Лаосе, Малайзии, Манчжурии, Совете Салиш-Ши, Сычуани, Сингапуре, Шри-Ланке и Вьетнаме. Вся Большая Десятка, наряду со многими азиатскими АА-корпорациями, использует большое количество наг, как правило, в сфере магической безопасности.

ПИКСИ

ВИД: НЕДОСТАТОЧНО ДАННЫХ ДЛЯ КЛАССИФИКАЦИИ.

Эти маленькие гуманоиды напоминают миниатюрных крылатых эльфов. Они несут этнические черты населения всего мира, как правило сходные с местными металюдьми. Пикси ростом около полуметра, хотя их ноги редко ступают по земле, поэтому их тяжело измерить. Размах их крыльев достигает в поперечнике метра. Обычно крылья пикси напоминают радужные крылья стрекоз, но были замечены и вариации, в том числе имитирующие крылья летучих мышей, хищных птиц, бабочек и кузнечиков, пикси же сообщают об ещё более широком спектре возможных вариантов. Однако, несмотря на внешний вид крыльев, пикси летают благодаря врождённой способности манипулировать маной, а не фактической аэродинамике. Помимо этого, пикси, по всей видимости, обладают врождённой магической способностью скрывать себя; это кажется их естественным состоянием, поскольку в момент смерти они немедленно исчезают, что делает невозможной посмертное изучение и таксономическую классификацию. Безнравственные исследователи пытались произвести вскрытия заживо, но пикси изворотливы и упорны, так что те, кто заявляет об обладании такой информацией, отнюдь не обязательно заслуживают доверия.

Пикси, как правило, живут в лесистой местности, удалённой от городов. Они группируются по семьям и строят древесные деревья. В редких случаях пикси исследовали жизнь городских разрастаний. Наибольшим их ограничивающим фактором является размер, хотя изменение уровня маны также влияет на их способность летать и скрывать себя.

Корриган, коалиция паранормальных сущностей, духов и фей, отмечает празднование десятилетней годовщины создания независимого государства Броселиандский Лес во Франции. Основная его сила — пикси, они обеспечивают лидерство и руководство (во всяком случае в той мере, какая возможно в этом свободном сообществе).

Предполагаемая мировая популяция: Неизвестна.

Центры расселения: Броселиандский Лес (Бретань), Соединённое Королевство, Тир-на-Ног, Тир Тейгирн, Украина, герцогство Поморие и Тролья республика Чёрный Лес.

Текущий международный статус: Франция — единственная страна, которая выдаёт пикси постоянный ГРЕх; правительства Тир Тейгирна, Соединённого Королевства, Тир-на-Ног и СКАШ выдают криминальные ГРЕх осуждённым пикси. НеоНЭТ и Эво — единственные мегакорпорации с гражданами-пикси.

- Они не просто живут в домах-деревьях. У этих домиков обычно есть секретная дверь, которая ведёт в туннель через ствол дерева и в землю, где пикси выстроили целые подземные города
- Plan 9

- К слову о криминальных ГРЕхах и попытке приспособиться, Ашиндар, чёрнокрылый пикси, был захвачен правительством Тир Тейгирна и признан виновным в убийстве испа Телестриан. Ашиндар использовал штурмовую пушку, во всяком случае, так показалось на медиа. На деле это была мелкокалиберная винтовка, изготовленная по индивидуальному заказу чтобы подходить стрелку по размеру. Он вскоре скрылся из-под стражи.
- Chainbreaker
- Он позволил себя поймать. Это было послание: "Отъебитесь от Броселиандского Леса".
- Thorn

САСКВОЧ

ВИД: PESVASTUS PILOSIS

Легенды Пятого Мира о бигфутах были правдой. Либо сасквочи родились до Пробуждения, либо они очень долгоживущая раса, способная прятаться тысячелетиями. Сасквочи никогда не раскрывали правду и вряд ли сделают это когда-либо. Эти разумные паранормальные существа достигают трёхметрового роста, их мышечная конструкция сходна с таковой у троллей. Они покрыты мехом, чей цвет может быть чёрным, коричневым, бледно-жёлтым или каштановым, с возрастом мех покрывается серебристым. Цвет меха обычно определяет родной регион сасквоча, камуфляж основан на окружающей среде. Сасквочи всеядны, хотя предпочитают еду, которая не убегает; правда реальность Шестого Мира дисквалифицирует не все растения. Хотя им и не хватает способности говорить — понятие разговорного языка для них чуждо и непостижимо — сасквочи обладают удивительной способностью имитировать звуки, которую они используют для охоты.

Когда сасквочи хотят интегрироваться в метачеловеческое общество, они удивительно успешны, особенно они часто встречаются в сфере развлечений и политики. Некоторые используют способность к подражанию звукам для создания звуковых дорожек тридов и симфликов; другие выступают как дипломаты и послы к другим разумным паранормалам.

Предполагаемая мировая популяция (2075): 40,000

Центры расселения: Государства Коренных Американцев, Непал, Тибет, СКАШ и Якутия.

Текущий международный статус: ООН признала сасквочей разумным видом в 2042. В большинстве стран и мегакорпораций сасквочи имеют право на ГРЕх.

ОБОРОТЕНЬ

Представление многих людей об оборотнях не слишком соответствует действительности. По общему мнению, оборотни, это металюди способные превращаться в животных, на деле же наоборот. Оборотни — разумные паранормальные животные, обладающие метачеловеческим интеллектом и врождённой магической способностью принимать метачеловеческую форму. Естественная их форма почти идентична обычным животным, хотя обычно более физически впечатляюща. Метачеловеческая же, часто имеет отличительные черты, которые можно использовать для распознания оборотня, хотя это не точная наука. Так отнюдь не все обладатели чрезмерного волосяного покрова и жирка над здоровенными мышцами являются оборотнями-урсинами.

Срок жизни оборотней отличен от обычного метачеловека. Изначально считалось, что оборотни живут столько же, сколько и орки, но более поздние оценки выявили близорукость подобного заключения. Настоящий срок жизни, по видимости, больше чем таковой у животного, но более полная картина не ясна. Как и следовало ожидать, оборотни происходят из различных видов и с ним-же размножаются, генетические тесты показывают незначительную разницу между базовыми животными и их оборотневыми родичами.

Потенциально, оборотни могут происходить из любого вида, на практике распространены несколько пород. Они делятся на несколько обширных категорий, с похожими отличительными признаками метачеловеческих форм. Ограничиваться им, однако, не следует, поскольку оборотнечество охватывает весь спектр животного мира. Впрочем, на сегодняшний день, ни один оборотень не появился из Пробуждённого вида.

Отдельные оборотни смогли интегрироваться в метачеловеческое общество, но общей культуры оборотней не существует. Каждый вид имеет видоспецифичную культуру, но они являются частью животной жизни, а не метачеловеческого общества, и они не разделяют этот аспект с другими металюдьми.

Предполагаемая мировая популяция: 200,000 (различных видов)

Центры расселения: Амазония, Азания, Салиш-Ши, Якутия

Текущий международный статус: ГКА, Амазония, Азания и Ацтлан признают оборотней разумными и выдают ГРЕх тем, кто вышел из дикой природы. Многие не входящие в ООН страны считают оборотней опасными животными и предлагают щедрые награды за их истребление. Пробуждённая Якутия, бывшая российская республика, ныне контролирующая Пробуждённую армию, является единственной страной с сильной политической силой оборотней.

Бовин: Коровы, бизоны, африканские буйволы, брамины и иные сходные животные со всего мира. Как правило, единственными сходными признаками в человеческой форме являются широкие носы, раздутые ноздри и широкие плечи.

Канин: Многие владельцы собак удивились бы, если бы узнали, что их питомец понимает куда больше чем кажется. Собаки средних и крупных пород являются единственными известными оборотнями — ещё ни один пудель или чихуахуа не был обнаружен. Обычным внешним отличием являются удлинённые клыки, обширный волосяной покров тела и сходство с породами.

Эквин: Среди лошадиных оборотней распространены вытянутые подбородки и удлинённые лица. Также их линия роста волос часто вниз между лопатками, а нижняя часть прорастает подобно гриве.

Фальконин: Различные хищные птицы со всего мира: стервятники, орлы, ястребы и так далее. У них обычно тёмные глаза, острые черты лица и склонность к демонстрации клаустрофобии.

Леонин: Из-за сокращающейся популяции львов, оборотни-леонины достаточно редки. Большинство редко покидает Азанию, государство в Южной Африке. Благодаря защите великого дракона Мужажи в течении десятилетия число леонинов росло, но драконья гражданская война нанесла им огромный урон. Нынешняя их численность даже ниже той, что была десять лет назад. В человеческой форме у них обычно рыжеватые волосы, резко контрастирующие с тёмным, южно-африканским цветом лица.

Люпин: Эти оборотни водятся по всему северному полушарию, «где бы волк не бродил». Их метачеловеческая форма характерна выдающимися бровями и волосатыми руками, особенно ладонями и суставами.

Пантерин: К ним относятся широкой спектр крупных кошачьих, включая ягуара, леопарда, пуму и оцелота. Данных оборотней можно найти по всему миру. Многих чрезвычайно уважают(вплоть до поклонения) местные культуры их родных регионов. Для них есть место даже в странах первого мира, таких как Ацтлан. Оборотней-ягуаров боготворят, за место в родной мифологии, многие жители. Говорят, что Амазония принимает в свои разведслужбы оборотней-ягуаров. Пантерины в человеческой форме сохраняют кошачью радужку глаза и отражающий слой, многие из них обладают следами естественного рисунка меха в волосах и коже.

Тигрин: Их можно найти по всей Центральной и Восточной Азии. Как у пантеринов, их метачеловеческая форма обычно сохраняет кошачьи глаза и естественный цвет волос, и некоторым намёком в виде полосатости. Живущие в китайских штатах и вокруг них обычно держатся скрытно, поскольку на них охотятся из-за частей тела, активно используемых традиционной медициной.

Урсин: Различные виды медведей можно встретить по всему северному полушарию. Метачеловеческие формы характерны чрезмерным волосяным покровом и тенденцией к стойкости, со слоями жира над солидной мускулатурой.

Вульпин: Обычно они происходят из Японии и Катая, хотя были индивиды и из Европы и Северной Америки. Уникальной чертой метачеловеческой формы является лисий хвост, который вульпины иногда прикрывают длинными пальто или платьями.

ПОДМЁНЫШИ

Пролёт комета Галлея в 2061 навсегда изменил лицо метачеловечества, в случае некоторых — в буквальном смысле. Сначала НГЭ (Необъяснимая Генная Экспрессия) вернула в Шестой Мир эльфов и дварфов, потом гоблинизация одарила нас орками и троллями, и, наконец, комета Галлея запустила ВРНГЭ (Внезапная Рецессивная Необъяснимая Генная Экспрессия), которая, в свою очередь, открыла миру подмёнышей. Отличие подмёнышей в том, что это не метатип, а метагенная экспрессия, которая проявляется по всему миру, в, казалось бы, случайном порядке. В последующие годы исследователи выявили логику некоторых эпизодов, но прочие остаются загадкой. К примеру, ганеша, люди-слоны, появившиеся как результат Гангского эпизода, вполне соотносятся с убеждениями местного населения, в то время как мелкий бухгалтер, внезапно обзаводящийся синим мехом, хвостом и вытянутыми ушами остаётся загадкой. Исследователи объясняют это метагенными чертами, которые были повреждены тысячелетиями естественного отбора, кросс-генетического влияния вирусов или генетической терапии, генетического дрифта и разброса, ассимиляции, дисфункциями системы репарации и мутаций, ставших следствиями влияния окружающей среды, таких как радиация, загрязнения и химикаты. Повреждённым участкам кода требовался всплеск маны для активации, первый из которых произошёл когда комета Галлея замахнулась и выбила геосферу в петлю. Второй удар ВРНГЭ нанёс несколько месяцев спустя, когда комета делала второй проход. Третий большой эпизод ВРНГЭ ещё не случился, но это отнюдь не означает, что новые подмёныши не появляются или что не будет иного события, которое породит новый всплеск и, как следствие, удар ВРНГЭ.

В некоторых областях мира уровень маны повышен, а всплески маны происходят случайным образом. Если нужный человек с нужным генетическим кодом окажется в нужном месте в нужное время экспрессия может коснуться его. Те, кто желает жизни подмёныша, обычно это подростки, желающие избежать корпоративного поводка, но не понимающие, что он уже на их шеях, совершают в такие области паломничества, в надежде испытать ВРНГЭ. У одних получается, у других нет, третьи принимают свою обыденность, четвёртые продолжают пытаться, а иные внезапно, через неделю, месяц или год, меняются. Неудивительно, что нашлись личности, утверждающие, что могут опознать подмёныша до изменения и пытающиеся извлечь из этого выгоду, но лучшие научные умы нашего времени не нашли ни одного способа узнать это.

После изменения есть шанс передать экспрессию потомству. Несколько проведённых исследований показали, что гены меняются в стандартных для первичных генетических черт пределах. До сих пор все обнаруженные черты были аутосомными, и не связанными с конкретными половыми хромосомами.

ЭКСПРЕССИВНОЕ ОБЩЕСТВО

За обнаружением каждого нового метатипа, вируса, паранормального животного и метаразумного среди тех, кто не способен справиться с изменениями, быстро следуют страх и паника. С появлением подмёнышей тенденция не поменялась. В 2061-62 годах всемирная истерия заставила многих поверить в то, что эта ступень эволюции является концом метачеловечества в том виде, в котором мы его знаем. В 2063 подмёныш Китти Кэт вела собственное ток-шоу, Кэт-чат, а СМИ облизывали каждого пушистого, чешуйчатого, зверообразного и фурявого подмёныша, которого только могли найти и кинуть под камеру. В 2065 Крах 2.0 на некоторое время сдвинул фурей на задний план, пока Яматетсу не перекрасились под Эво и не поставила в центр внимания всех «иных». После этого, ажиотаж поутих, поскольку центр внимания перешёл с граждан мегакорпы, на неё саму, а подмёныши ушли на периферию Эво. В течении большей части десятилетия подмёныши жили в тени, мир больше заботила беспроводная революция, кошмары техномансии и кризис темпу.

В 2062 подмёныши окончательно отступили из центра внимания основных сторонников прав метаразумных, а их вторичное появление возродило увлечение публики метагенетикой. Многие подмёныши добровольно вызвались на исследования, надеясь узнать, как их черты могут дублироваться посредством генной терапии, так они хотели создать новые расы и больше таких как они. Все подобные исследования дали очень ограниченные результаты. Когда отношения между драконами нагрелись до открытого пламени, хейтеры нацелились на подмёнышей, как, впрочем, и на металюдей и метаразумных, что заставило тех скрыться с глаз общественности. Недавние проблемы с генной терапией, связанные с психологическими нарушениями, привели к сокращениям исследований этой области. Большинство подмёнышей нашли сравнительно безопасную жизнь в двух местах: под корпоративным зонтиком Эво и в тёмных углах разрастаний. Со временем они могут получить ещё один подъём принятия и идолизации, но пока они живут в мире, которых их не понимает, а в данный момент и не старается понять.

Потомок подмёнышей может иметь некоторые черты одного или обоих родителей, или может быть совершенно обычным человеком.

При изучении пред-измененной демографии подмёнышей выяснилось, что чаще всего от ВРНГЭ страдают люди (59 процентов), потом орки (16 процентов), тролли (10 процентов), дварфы (9 процентов) и, наконец, эльфы (6 процентов). Поражённые ВРНГЭ разделяются, в зависимости от степени изменений, на три базовых категории, хотя они могут меняться и размываться со временем.

У подмёнышей **класса I** есть несколько отличительных черт, обычно связанных с иным, не собственным метатипом, таких как: заострённые уши, клыки, термографическое зрение или дермальные образования. Некоторые экспрессии класса I демонстрируют черты, отсутствующие у метатипов, но относятся к этому классу по причине незначительности изменений.

Класс II характерен более широким спектром фенотипичных экспрессий, многие из которых не имеют аналогов в метачеловечестве. Экспресии могут быть признаками, обычно встречающимися у иных млекопитающих, земноводных, рептилий, птиц и даже рыб. Данные черты могут быть строго фенотипичными, но часто встречаются и функциональные органы, наподобие жабр. Экспрессии класса II обычно принадлежат к существам одной классификации, но позднейшее размножение между подмёнышами создало несколько гибридов.

Класс III радикальнее всех отличается от исходного метатипа, зачастую столь существенно, что кажутся иным видом. Подобно классу II, экспрессии обычно сфокусированы в пределах одной классификации существ, но чрезвычайно экстремальны. Многие изменения столь велики, что выживание особи должно быть невозможным, но манаиндуцированная часть метаморфозы сделала её возможной. Тем не менее, разум не всегда остаётся неповреждённым, оставляя многих подмёнышей класса III наедине с проблемами психического плана. Размножение между подмёнышами класса II различных фенотипов привело к повышению числа ранних выкидышей, что несколько способствовало дальнейшему развитию концепции различных видов. Немногие природные подмёныши класса III достигли половой зрелости и никто, пока, не подвергался добавочному тестированию.

- Да что он знает.
- Plan 9O

СОЗДАВАЯ НЕЧТО ОТЛИЧНОЕ

Временами вы хотите создать нечто необычное, временами вас тянет создать синего орка с рогами и выпученными глазами. Этот раздел предназначен для второго варианта. Метаварианты, метаразумные и подмёныши предназначены для вашего увлечённого прочтения, офигевания МИ и возможной кончины вашего персонажа, поскольку в тенях он торчит как гвоздь в стене и просто просит себя забить. Так схвати же лист персонажа, создай своего фрика и наслаждайся последствиями!

СОЗДАНИЕ МЕТАВАРИАНТНОГО ПЕРСОНАЖА

Создание метавариантного, метаразумного или оборотня следует тем же лекалам, что и персонажа со стандартным метатипом, с одним небольшим изменением. Некоторые опции требуют части стартовой кармы, такова плата за дополнительные способности подобных персонажей. С другой стороны, некоторые метаварианты, в конечном итоге, дают персонажу немного дополнительной кармы, которую можно потратить на своё усмотрение. Эта карма, требуемая в качестве оплаты, учитывается при ограничении кармы на отрицательные качества. Однако, выдаваемая в некоторых случаях карма не учитывается при подсчёте лимита положительных качеств. Некоторые опции требуют принятия нескольких отрицательных качеств только для того, чтобы иметь возможность получить их, но таким образом вполне возможно собрать оборотня-урсина, с метачеловеческой формой гигант. Ведь это круто.

Метаразумные и оборотни, выбирающие приоритет A, B, C или D для Магии, заменяют свою природную Магию 1, на новое значение атрибута Магия. Персонажи, имеющие природный атрибут Магия не могут получить атрибут Резонанс и, следовательно, не могут выбрать этот атрибут при создании персонажа. Очки специальных атрибутов могут использоваться для повышения природного атрибута Магия метаразумного или оборотня, также этот атрибут может быть повышен кармой, как и при улучшении обычного персонажа. Если из-за потери Сущности Магия персонажа уменьшена до 0, то он не может использовать любые способности с Магией связанные, по правилам со страницы 302, ОКП SR5.

СОЗДАНИЕ ОБОРОТНЯ

При создании персонажа-оборотня, игрок сначала создаёт животное. Указанные в таблице атрибуты относятся к природной, животной форме. Для определения метачеловеческих атрибутов, игрок должен просто записать, сколько очков атрибутов было применено к каждому атрибуту, они и применяются к базовым атрибутам метачеловеческой формы. При создании персонажа-оборотня игрок выбирает метачеловеческую форму и платит за неё кармой. Эта карма добавляется к стоимости игры некоторыми видами оборотней. Человеческая форма является базовой и ничего не стоит. Метатипы и метаварианты перечислены в таблице Цена метачеловеческой формы оборотней. У некоторых метавариантов имеются крайне специфические способности, которые не работают в случае оборотней, даже когда те в метачеловеческой форме. Такие способности отмечены в таблице.

После создания персонажа атрибуты разных форм считаются различными. Если игрок повышает Силу естественной формы, Сила метачеловеческой формы не изменяется, и наоборот. Расовые черты — особый случай. Большая их часть передаётся от естественной формы к метачеловеческой, за исключением Естественного Оружия (Укус) и Пронзающих Рогов (если, конечно, метачеловеческая форма персонажа не тролль или иной вариант, у которого есть достаточно большие рога). Естественное Оружие (Когти) принимают форму чрезвычайно жёстких и острых ногтей, на руках и ногах.

Отрицательные качества, такие как Необразованный, могут быть анти-куплены за карму, но для этого требуется хорошее объяснение. Например, у оборотней-канинов нет качества Необразованный, поскольку собаки живут среди людей и учатся у них. В прочих же случаях необходима подробная история, так оборотень мог быть талисманом колледжа или в тайне от дрессировщика пройти обучение у образованного урсина, тигрина или фальконина.

Атрибут Грань у всех оборотней находится в пределах от 1 до 4.

СОЗДАНИЕ ПОДМЁНЫША

ВРНГЭ может случиться с кем угодно и где угодно. Создание персонажа-подмёныша требует от игрока выбрать (и оплатить) уровень ВРНГЭ: класс I (10 кармы), класс II (15 кармы), класс III (30 кармы). Выбранный класс определяет предел кармы на метагенные качества и вариативность характеристик ВРНГЭ для персонажа. В игромеханическом плане от него зависит цена каждой вариации в карме. Три варианта сделаны для того, чтобы помочь игроку определиться с тем, сколько контроля он хочет над эффектами ВРНГЭ. Игроки с персонажами класса III могут выбирать из полного спектра качеств, как отрицательных, так и положительных. Игроки с персонажами класса II выбирают положительные качества по своему выбору до уровня кармы; затем они должны получить отрицательные качества случайным образом, которые сбалансируют выбранные положительные. Игроки с персонажами класса I получают все качества случайным образом. Сначала они должны купить положительные качества пока не получат их в удовлетворяющем количестве (до максимума Кармы на качества 30). Затем они также случайным образом набрасывают отрицательные качества, пока не сбалансируют положительные.

Когда игрок выбирает положительные и отрицательные метагенетические качества, комбинированное значение потраченной на них Кармы должны точно совпадать, хотя допускается дисбаланс в виде одного очка Кармы в пользу положительных качеств; игрок должен оплатить дисбаланс из свободной Кармы своего персонажа.

Мастера игры получают некоторую вольность, когда дело доходит до выбора метагенетических качеств для НИП. В таком случае можно выбрать те, которые лучше для истории, кампании или предыстории персонажа, впрочем, можно доверить выбор броску кубика по таблице метагенетических качеств.

В любом случае, игроку или мастеру игры необходимо помнить главное правило каждого класса ВРНГЭ. Класс I ВРНГЭ может быть полностью случайным, но ограничен качествами металюдей и некоторых животных; впрочем, нет необходимости связывать все качества с одним метатипом или / классификацией животных. Класс II ВРНГЭ более разнообразен и включает черты, находящиеся вне спектра метачеловечества; всё ещё нет требования объединять положительные и отрицательные качества одной тематикой, хотя это более вероятно. Класс III ВРНГЭ включает великое множество черт, хотя большая их часть отображает сходную тематику: кошколюди, ящеролюди, птицелюди и так далее. Таким образом, положительные и отрицательные качества должны относиться к общей теме.

Пример

Скотт реально хочет в следующий раз отыгрывать ящерицу. Он начинает с уличным именем Гиламен и решает, что единственным вариантом является класс III ВРНГЭ. Он готов заплатить 30 очков кармы за возможность выбрать новые возможности. Вот что он выбрал:

Положительные качества

Когти: 5 кармы
Камуфляж: 4 кармы
Функциональный хвост (Цепкий): 4 кармы
Жабры: 4 кармы
Перепончатые пальцы: 4 кармы
Подводное зрение: 3 кармы
Всего: 24

Отрицательные качества

Берсерк: 6 кармы
Чешуя: 5 кармы
Астральное замутнение (не-пробуждённый): 5 кармы
Пахучие железы: 4 кармы
Всего: 20

Как можно заметить положительные качества стоят больше отрицательных, причём на 4 очка. Если отказаться от Подводного зрения, то баланс существенно выправляется, но остаётся разница в 1 очко. У Скотта есть несколько вариантов: отказаться от одного положительного качества за 4 очка, взять ещё одно отрицательное качество на 4 очка (или меньше, но разницу придётся доплатить из свободной кармы) или отказаться от Подводного зрения и доплатить разницу в 1 очко.

Таблица атрибутов метавариантов

Метавариант	Тело	Лов.	Реа.	Сила	СВ	Лог.	Инт.	Хар.	Грань
Гном	1/4	2/7	1/6	1/4	2/7	2/7	1/6	1/6	1/6
Расовые особенности: Магический стопор (2), Неотения, Термографическое Зрение									
Хануман	1/6	2/7	1/6	2/7	1/6	1/5	2/7	1/5	1/6
Расовые особенности: Сумеречное Зрение, Обезьяньи лапы, Цепкий хвост, Необычные волосы (Тело)									
Коборокуру	2/7	1/6	1/6	2/7	2/7	1/6	1/6	1/6	1/6
Расовые особенности: Стремительность, Устойчивость к патогенам/токсинам, Термографическое Зрение, Необычные волосы									
Менехун	2/7	2/7	1/5	2/7	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6
Расовые особенности: Устойчивость к патогенам/токсинам, Термографическое Зрение, Подводное зрение									
Дриада	1/6	2/7	1/6	1/5	1/6	1/6	1/6	3/8	1/6
Расовые особенности: Гламур, Сумеречное Зрение, Симбиоз									
Ноктюрна	1/5	3/8	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	2/7	1/6
Расовые особенности: Аллергия (Солнечный свет, Слабая), Сумеречное Зрение, Стремоухий, Ноктюрн, Необычные волосы (Цветная шерсть)									
Вакьямби	1/6	2/7	1/6	1/6	1/6	1/5	2/7	1/6	2/7
Расовые особенности: Стремительность, Удлинённые конечности, Сумеречное Зрение									
Запири Тепе	1/6	2/7	1/6	1/6	1/6	1/5	1/6	2/7	1/6
Расовые особенности: Аллергия (Загрязнение, Слабая), Сумеречное Зрение, Фотометаболизм									
Нартаки	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6
Расовые особенности: Руки Шивы, Поразительная расцветка кожи									
Хобгоблин	1/6	1/6	1/6	2/7	1/6	1/5	1/6	2/7	1/6
Расовые особенности: Клыки, Сумеречное Зрение, Необыкновенные глаза, Слабый самоконтроль (Мстительность)									
Огр	4/9	1/6	1/5	3/8	2/7	1/5	1/6	1/4	1/6
Расовые особенности: Сумеречное Зрение, Огрский желудок									
Они	3/8	2/7	1/6	2/7	1/6	1/5	1/6	2/7	1/6
Расовые особенности: Сумеречное Зрение, Поразительная расцветка кожи									
Сатир	2/7	1/6	2/7	2/7	1/6	1/6	1/6	1/5	1/6
Расовые особенности: Сумеречное Зрение, Ноги сатира									
Циклоп	5/10	1/5	1/6	6/11	1/6	1/4	1/5	1/4	1/6
Расовые особенности: Глаз циклопа, +1 Досягаемость									
Фомор	4/9	1/5	1/6	5/10	1/5	1/4	1/4	1/5	1/6
Расовые особенности: Магический стопор (1), Термографическое Зрение, +1 Досягаемость									
Гигант	5/10	1/5	1/5	5/10	1/6	1/5	1/5	1/5	1/6
Расовые особенности: Деформация кожи (Кора), Термографическое Зрение, +1 Досягаемость									
Минотавр	6/11	1/5	1/6	5/10	1/6	1/5	1/6	1/4	1/6
Расовые особенности: Пронзающие Рога, Термографическое Зрение, +1 Досягаемость									

Таблица атрибутов метаразумных

Метаразумный	Тело	Лов.	Реа.	Сила	СВ	Лог.	Инт.	Хар.	Грань	Маг.
Кентавр	3/8	1/6	1/6	3/8	1/6	1/6	1/5	1/5	1/5	1
Расовые особенности: Сумеречное Зрение, Термографическое Зрение, Чувство магии, Естественное Оружие (Удар копытом: ЗУ (Сила + 2)Ф, БР +1, +1 Досягаемость), Поиск; Передвижение (х1/х4/+4м)										
Нага	3/8	1/4	2/7	4/9	2/7	1/6	1/6	2/7	1/5	1
Расовые особенности: Броня 8, Хладнокр., Двойственность, Охранитель, Естест. Ору.(Укус: ЗУ (Сила + 1)Ф, БР -2, Досяг.-1), Яд										
Пикси	1/2	3/8	3/8	1/2	3/8	2/7	2/7	3/8	2/7	1
Расовые особенности: Восп. Астрала, Сокр. (только себя), Исчезновение, Необра.; Передвижение (х1/х2/+1м; полёт х2/х6/+2м)										
Сасквоч	6/11	1/6	1/6	5/10	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1
Расовые особенности: Двойств. Имитация, Естест.Ору.(Когти: ЗУ (Сила + 1)Ф, БР —, +1 Досяг.), Необр.										

Таблица атрибутов оборотней

Оборотень	Тело	Лов.	Реа.	Сила	СВ	Лог.	Инт.	Хар.	Грань	Маг.	Иниц..
Бовин	3/8	1/4	1/4	4/9	1/6	1/5	1/6	1/6	1/5	1	+1D6
Расовые особенности: Пронз.Рога, Смена формы (Метачеловеческая), Необр.; Передв. (х1/х4/+1м)											
Канин	1/5	1/6	2/7	1/5	2/7	1/5	2/7	2/7	1/5	1	+1D6
Расовые особенности: Расширенный акустический спектр (Ультразвук), Сумеречное Зрение, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила + 1)Ф, БР -1), Смена формы (Метачеловеческая форма), Вомероназальный орган; Передвижение (х2/х6/+3м)											
Эквин	4/9	1/4	1/6	5/10	1/6	1/6	1/6	1/6	1/5	1	+1D6
Расовые особенности: Стремоухий, Смена формы (Метачеловеческая), Необр.; Передв.(х1/х4/+4)											
Фальконин	1/4	2/7	3/8	1/4	1/6	1/5	2/7	2/7	1/5	1	+2D6
Расовые особенности: Соколиный глаз, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила + 2)Ф, БР -1, Досягаемость -1; Когти: ЗУ (Сила)Ф, БР —), Смена формы (Метачеловеческая форма); Передвижение (х1/х2/+0,5м; полёт х2/х6/+2м)											
Леонин	3/8	1/6	2/7	4/9	1/5	1/4	2/7	2/7	1/4	1	+2D6
Расовые особенности: Рецептор балланса, Расширенный акустический спектр (Ультразвук), Сумеречное Зрение, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила + 1)Ф, БР -1; Когти: ЗУ (Сила + 1)Ф, БР -1, Досягаемость +1), Смена формы (Метачеловеческая форма), Необразованный; Передвижение (х2/х5/+2м)											
Люпин	1/6	2/7	1/6	1/6	1/6	1/5	2/7	2/7	1/5	1	+2D6
Расовые особенности: Расширенный акустический спектр (Ультразвук), Сумеречное Зрение, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила + 1)Ф, БР -1), Смена формы (Метачеловеческая форма), Необразованный, Вомероназальный орган; Передвижение (х1/х5/+3м)											
Пантерин	2/7	2/7	2/7	1/6	1/6	1/5	3/8	3/8	1/5	1	+2D6
Расовые особенности: Рецептор балланса, Расш.акустический спектр (Ультразвук), Сумеречное Зрение, Естест. Оружие (Укус: ЗУ (Сила + 2)Ф, БР -3; Когти: ЗУ (Сила + 1)Ф, БР —), Смена формы (Метачеловеческая), Необр.; Передви. (х1/х5/+2м)											
Тигрин	3/8	2/7	2/7	3/8	1/5	1/4	3/8	2/7	1/4	1	+2D6
Расовые особенности: Рецептор балланса, Расширенный акустический спектр (Ультразвук), Сумеречное Зрение, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила + 2)Ф, БР -2; Когти: ЗУ (Сила + 1)Ф, БР -1, Досягаемость +1), Смена формы (Метачеловеческая форма), Необразованный; Передвижение (х1/х5/+2м)											
Урсин	6/11	1/5	1/5	7/12	1/5	1/5	1/6	1/6	1/5	1	+1D6
Расовые особенности: Расширенный акустический спектр (Ультразвук), Стремоухий, Сумеречное Зрение, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила + 2)Ф, БР -2; Когти: ЗУ (Сила + 3)Ф, БР -1, Досягаемость +1), Смена формы (Метачеловеческая форма), Необразованный, Вомероназальный орган; Передвижение (х1/х3/+2м)											
Вульпин	1/4	2/7	1/6	1/4	1/6	1/5	2/7	2/7	1/5	1	+2D6
Расовые особенности: Расш. акустический спектр (Ультразвук), Стремоухий, Сумеречное Зрение, Естес. Ору.(Укус: ЗУ (Сила + 1)Ф, БР —), Смена формы (Метачеловеческая), Необразованный, Вомероназальный орган; Передвижение (х1/х3/+2м)											

Расширенная таблица приоритета «A»

Метатип (очки специальных атрибутов)	Требуется кармы	Метатип (очки специальных атрибутов)	Требуется кармы
Нартаки (8)	0	Циклоп (5)	2
Дриада (8)	0	Фомор (5)	12
Ноктюрна (8)	0	Гигант (5)	2
Вакьямби (8)	12	Минотавр (5)	2
Запири Тепе (8)	0	Кентавр (6)	25
Гном (7)	7	Нага (4)	25
Хануман (7)	5	Пикси (6)	15
Коборокуру (7)	0	Сасквоч (5)	20
Менехун (7)	2	Оборотень [Бовин; Вульпин] (8)	5
Хобгоблин (7)	5	Оборотень [Канин; Фальконин] (7)	10
Огр (7)	8	Оборотень [Люпин; Эквин] (6)	15
Они (7)	4	Оборотень [Урсин; Леонин] (4)	20
Сатир (7)	10	Оборотень [Пантерин; Тигрин] (4)	25

Расширенная таблица приоритета «B»

Метатип (очки специальных атрибутов)	Требуется кармы	Метатип (очки специальных атрибутов)	Требуется кармы
Нартаки (6)	0	Циклоп (0)	2
Дриада (6)	0	Фомор (0)	12
Ноктюрна (6)	0	Гигант (0)	2
Вакьямби (6)	12	Минотавр (0)	2
Запири Тепе (6)	0	Кентавр (3)	25
Гном (4)	7	Нага (2)	25
Хануман (4)	5	Пикси (3)	15
Коборокуру (4)	0	Сасквоч (2)	20
Менехун (4)	2	Оборотень [Бовин; Вульпин] (6)	5
Хобгоблин (4)	5	Оборотень [Канин; Фальконин] (5)	10
Огр (4)	8	Оборотень [Люпин; Эквин] (4)	15
Они (4)	4	Оборотень [Урсин; Леонин] (2)	20
Сатир (4)	10	Оборотень [Пантерин; Тигрин] (2)	25

Расширенная таблица приоритета «C»

Метатип (очки специальных атрибутов)	Требуется кармы	Метатип (очки специальных атрибутов)	Требуется кармы
Нартаки (4)	0	Они (0)	+4
Дриада (3)	0	Сатир (0)	10
Ноктюрна (3)	0	Кентавр (0)	25
Вакьямби (3)	12	Нага (0)	25
Запири Тепе (3)	0	Пикси (0)	15
Гном (1)	7	Сасквоч (0)	20
Хануман (1)	5	Оборотень [Бовин; Вульпин] (4)	5
Коборокуру (1)	0	Оборотень [Канин; Фальконин] (3)	10
Менехун (1)	2	Оборотень [Люпин; Эквин] (2)	15
Хобгоблин (1)	+5	Оборотень [Урсин; Леонин] (0)	20
Огр (0)	8	Оборотень [Пантерин; Тигрин] (0)	25

Расширенная таблица приоритета «D»

Метатип (очки специальных атрибутов)	Требуется кармы	Метатип (очки специальных атрибутов)	Требуется кармы
Нартаки (2)	0	Вакьямби (0)	12
Дриада (0)	0	Запири Тепе (0)	0
Ноктюрна (0)	0		
Приоритет «E»			
Нартаки (1)	0		

Метачеловеческая форма оборотней

Форма	Цена в карме	Неработающие способности
Дварф	8	
Гном	0	Магический стопор (2)
Хануман	13	
Коборокуру	8	
Менехун	10	
Эльф	5	
Дриада	2	Гламур
Ноктюрна	5	
Вакьямби	15	
Запири Тепе	3	Фотометаболизм
Человек	0	
Нартаки	0	
Орк	10	
Хобгоблин	10	Слабый самоконтроль (Мстительность)
Огр	13	Огрский желудок
Они	10	
Сатир	20	
Тролль	20	
Циклоп	15	
Фомор	18	Магический стопор (1)
Гигант	20	Деформация кожи (Кора)
Минотавр	20	Пронзающие Рога (за исключением оборотней-бовинов)

СЛУЧАЙНЫЕ МЕТАГЕНЕТИЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА

Чтобы случайным образом определить метагенетические качества, сделайте бросок 1к6 и сверьтесь с таблицей **Случайное значение положительной кармы**. Затем, проконсультируйтесь с таблицей соответствующего диапазона кармы и сделайте бросок соответствующего количества кубиков, так вы узнаете какое качество было получено персонажем. После чего снова сделайте бросок 1к6, обратитесь к таблице **Случайное значение отрицательной кармы** и повторите процесс схожим образом, «выбрав» таким образом отрицательные качества.

Случайное значение положительной кармы

Бросок кубика	Диапазон кармы
1	от 2 до 3 кармы
2	от 2 до 3 кармы
3	4 кармы
4	от 5 до 7 кармы
5	от 8 до 10 кармы
6	от 13 до 20 кармы

Положительные метагенетические качества: от 2 до 3 кармы

Бросок 3к6	Значение кармы	Качество
3	2	Черты метачеловека
4	2	Сумеречное Зрение
5	2	Шипы
6	3	Звериная шкура (Шерсть-камуфляж)
7	3	Клюв (Обычный)
8	3	Когти (Роющие)
9	3	Деформация кожи (по выбору игрока Китовый жирок или Драконья шкура)
10	3	Сумчатый
11	3	Природный яд (Инъек., Слабый)
12	3	Демальные образования
13	3	Функциональный хвост (Баланс.)
14	3	Функциональный хвост (Греб.)
15	3	Жирная кожа
16	3	Термографическое Зрение или Подводное зрение (по выбору игрока)
17	3	Вомероназальный орган
18	3	Стремоухий

Положительные метагенетические качества: от 5 до 7 кармы

Бросок 3к6	Значение кармы	Качество
3	5	Звериная шкура (Иглы) или Костяные шипы (по выбору игрока)
4	5	Клюв (Хищника)
5	5	Когти (Хищника)
6	5	Кислотная Слюна
7	5	Природный яд (Инъекц. Умер.)
8	5	Деформация кожи (Кожа-кора)
9	5	Функциональный хвост (Здоров.)
10	5	Омерзительная аура
11	5	Пронзающие Рога или Большие клыки (по выбору игрока)
12	5	Хобот
13	5	Рецептор баланса или Функциональный хвост (Баланс.)
14	6	Природный яд (Инг., Слабый)
15	6	Стремительность
16	6	Когти (Выдв.) или Функц.хвост (Цепкий) или Жабры (полная функ.)(по выбору игрока)
17	7	Чувство магии
18	7	Техночувство

Положительные метагенетические качества: 4 кармы

Бросок 4к6	Значение кармы	Качество
4	4	Удлинённые конечности
5	4	Клыки
6	4	Жабий язык
7	4	360-ти градусное зрение
8	4	Звериная шкура (Изол. мех)
9	4	Двусердечный
10	4	Биосонар
11	4	Расширенный акустический спектр (Ультразвук или Инфразвук (по выбору игрока))
12	4	Камуфляж (Постоянный)
13	4	Климатическая ад. (Арктика или Пустыня (по выбору игрока))
14	4	Защитный секрет
15	4	Функц. хвост (Гребущий)
16	4	Сумеречное Зрение
17	4	Магниточувство или Электрочувство (по выбору игрока)
18	4	Обезьяньи лапы
19	4	Перепончатые пальцы
20	4	Жабры (Водн.или Возд.)
21	4	Фотометаболизм
22	4	Термальная чувствительность
23	4	Шипы
24	4	Щетинки

Положительные метагенетические качества: от 8 до 12 кармы

Бросок 2к6	Значение кармы	Качество
2	8	Деформ. кожи (Кожа носорога)
3	8	Природный яд (Контакт., Слабый)
4	8	Огрский желудок
5	8	Природный яд (Ингаляционный, Умеренный)
6	8	Руки Шивы (2 допо руки)
7	8	Камуфляж (Динамический)
8	10	Магический стопор (1)
9	10	Ноги сатира
10	10	Природный яд (Инъекц. Серьёз.)
11	10	Природный яд (Контак., Умер.)
12	12	Гламур

Положительные метагенетические качества: от 13 до 20 кармы

Бросок 3к6	Значение кармы	Качество
3	13	Природный яд (Ингал. Серьёз.)
4	15	Деформ. кожи (Гранитная скорлупа)
5	15	Метагенное улучшение (Тела)
6	15	Метагенное улучшение (Ловкости)
7	15	Метагенное улучшение (Реакции)
8	15	Метагенное улучшение (Силы)
9	15	Метагенное улучшение (СВ)
10	15	Метагенное улучшение (Логики)
11	15	Метагенное улучшение (Интуиции)
12	15	Метагенное улучшение (Харизмы)
13	15	Природный яд (Контак., Серьёзн.)
14	15	Природный яд (Инъекц., Смерт.)
15	16	Руки Шивы (4 доп. руки)
16	18	Природный яд (Инг., Смерт.)
17	20	Магический стопор (2)
18	20	Природный яд (Контакт. Смерт.)

Случайное значение отриц. кармы

Бросок кубика	Диапазон кармы
1	от 3 до 5 кармы
2	от 3 до 5 кармы
3	от 3 до 5 кармы
4	от 3 до 5 кармы
5	от 6 до 15 кармы
6	от 6 до 15 кармы

Отрицательные метагенетические качества: от 3 до 5 кармы

Бросок 2к6	Значение кармы	Качество
3	3	Необычные волосы
4	3	Перья (по выбору игрока)
5	3	Третий глаз
6	3	Медленное исцеление
7	4	Поразительная расцветка кожи
8	4	Пахучие железы
9	4	Волосы-предатели
10	4	Ноктюрнal
11	4	Перья
13	5	Чешуя
14	5	Тератоморфа (Пикассо)
15	5	Красная тряпка
16	5	Хладнокровный
17	5	Биолюминесценция
18	5	Астральное замутнение (Обычник)

Отрицательные метагенетические качества: от 6 до 15 кармы

Бросок 2к6	Значение кармы	Качество
3	6	Неотения
4	6	Насекомоподобные черты
5	6	Череп головоногого
6	6	Глаз циклопа
7	6	Берсерк
8	8	Ослабленный атрибут (Тело или Сила (по выбору игрока))
9	8	Ослабленный атрибут (Ловкость)
10	8	Ослабленный атрибут (Реакция)
11	8	Ослабленный атрибут (Сила Воли или Харизма (по выбору игрока))
12	8	Ослабленный атрибут (Логика)
13	8	Ослабленный атрибут (Интуиция)
14	9	Прогерия
15	10	Липоматоз
16	10	Короткие руки
17	15	Астр. замут. (Пробуждённый)
18	15	Тератоморфа (Квазимодо)

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ МЕТАГЕНЕТИЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА

В зависимости от класса ВРНГЭ, выбранного в начале создания подмёныша, персонаж получает баланс метагенетической кармы, которая используется при выборе нижеописанных качеств и балансировки их качествами отрицательными, описанными ещё ниже.

360-ТИ ГРАДУСНОЕ ЗРЕНИЕ

360-degree eyesight

Цена: 4 кармы

Данное качество даёт персонажу угол зрения в 360 градусов. Связано ли это с репозиционированием или составом глаз, определяет игрок или мастер игры. Окулярная структура или система должны иметь природный аналог, наподобие составных глаз насекомого или глаз хамелеона, расположенных с обеих сторон головы. Персонаж получает +1 к набору кубиков проверок Проницательности и Внезапности. Однако, не всё столь радужно, мозг метачеловека попросту не предназначен для обработки 360-ти градусного зрения. Персонаж получает -1 к набору кубиков всех проверок во время движения, что может обнулить иные модификаторы, а также -1 к набору кубиков всех проверок стрелковых атак на расстояние более 10 метров. Эти модификаторы являются кумулятивными. 360-ти градусное зрение не может быть аугментировано и несовместимо с заменой глаз. Персонажи с этим качеством обычно получают отрицательные модификаторы (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

БИОСОНАР

Biosonar

Цена: 4 кармы

ВРНГЭ наделила этого персонажа всеми органами, необходимыми для сложной биологической системы эхолокации, подобной той, что есть у летучих мышей и дельфинов. Персонаж может излучать ультразвуковые волны и по обратным эхо-сигналам формировать мысленный образ окружающего пространства. Создание образа требует Свободного действия (Произнести фразу) чтобы испустить сигнал; действие мгновенно даст образ окружающего пространства на расстоянии до 50 метров, впрочем, его нельзя использовать для атаки или проверок Проницательности основанных на зрении. Эта система не фиксирует изменения обстановки после сигнала, но их можно выявлять регулярными проверками Проницательности. Биологические

компоненты этой способности изменяют форму и размер внешнего и внутреннего уха, а также голосовых связок. Изменение формы ушей даёт +1 к набору кубиков основанных на звуке проверок Проницательности, а также увеличивают на +1 ЗУ всех основанных на звуке атак против персонажа.

БОЛЬШИЕ КЛЫКИ

Larger Tusks

Цена: 5 кармы

Увеличенный вариант обычных клыков метачеловека, большие клыки скорее напоминают бивни слонов, кабанов или моржей. Персонаж может атаковать ими подобно Клыкам (стр. 138), для этого используется умение Безоружный Бой (ЗУ (Сила +2)Ф, Досягаемость —, БР —). Большие клыки несовместимы с модификациями и имплантатами рта (за исключением Хобота (стр. 144). Персонажи с этим качеством страдают от социальной стигмы и модификаторов (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

ВОМЕРОНАЗАЛЬНЫЙ ОРГАН

Vomeronasal Organ

Цена: 3 кармы

Нос персонажа содержит дополнительные обонятельные органеллы, которые усиливают обоняние, повышают чувствительность и контрастность отправляя невральные сигналы не только к вспомогательной обонятельной луковице, но и к миндалине с гипоталамусом. Это улучшает врождённую способность метачеловека к опознанию и различению окружающих по запаху, а также позволяет определять базовые эмоциональные реакции, такие как страх, гнев или похоть. Помимо этого, персонаж с таким качеством способен идентифицировать по запаху отдельных людей и животных. Прибавьте +2 к набору кубиков любой основанной на запахах проверке Проницательности и +1 к любой Социальной проверке если персонаж может обонять цель. Сильные и резкие фоновые запахи (такие как мусор или пряности) могут ослабить эту способность или даже сбить её с толку, а персонаж может испытать крайний дискомфорт при столкновении с чрезвычайно резкими запахами (наподобие толп народу или агрессивной химии). В таких ситуациях все проверки получают штраф -1 (хотя противогаз может этот штраф компенсировать). Благодаря нейронным связям между вомероназальным органом и поведенческим центром мозга, индивидуальные феромоны дают персонажу с этим качеством удвоенный бонус. Если в персонаже установлена адреналиновая помпа (стр. 506 ОКП SR5), запахи чужого страха, гнева или похоти могут этот биовэр активировать. В таких случаях персонаж должен сделать проверку Самообладания (стр. 160 ОКП SR5).

ГЛАМУР

Glamour

Цена: 12 кармы

Обладающего этим качеством все разумные воспринимают как воплощение неземной грации. Его лицо всегда кажется сияющим, а голос — проникновенным и наполненным эмоциями. Люди могут описывать его ангелоподобным или сказочным, а все, с кем он заговорит, не могут не почувствовать себя особенными и вдохновлёнными. Разумные существа всегда относятся к персонажу с благоговением, уважением и добротой, пока он не поведёт себя враждебно. Персонаж получает +2 к своему Социальному пределу, а также +1 набору кубиков проверок всех социальных умений, за исключением Запугивания. Это качество делает персонажа крайне запоминающимся, так что он страдает от эффектов качества Особая Примета (стр. 89 ОКП SR5).

ДВУСЕРДЕЧНЫЙ

Bicardiac

Цена: 4 кармы

Персонажи с этим качеством обладают вторым сердцем, расположенным в правой половине торса. Второе сердце усиливает основное и улучшает работу сердечно-сосудистой системы. Персонажи с качеством Двусердечный могут совершать напряжённую деятельность значительно дольше прочих, им помогают улучшенное кровоснабжение и ускорение пульса, которые у обычных людей вызывают тахикардию. Они удваивают интервал получения урона от усталости при беге, спринте и работе в холодной или горячей обстановке (см. Урон от усталости, стр. 182, ОКП SR5). Качество Двусердечный совместимо с синтекардиумом, но аугментировать можно только основное сердце.

ДЕМАЛЬНЫЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Dermal Deposits

Цена: 3 кармы

Плотные дермальные образования под или над кожей персонажа, сходные по структуре с кожным панцирем троллей, считаются природной бронёй +1, этот бонус складывается с любой носимой бронёй. Если этим качеством обладает подмёныш-тролль, его дермальные образования становятся ещё более выраженными, а их эффект складывается с бонусом метатипа.

ДЕФОРМАЦИЯ КОЖИ

Dermal Alteration

Цена: от 3 до 15 кармы

Персонажи с таким качеством обладают кожей, которая выглядит и функционирует отличным от обычной образом. Деформация кожи несовместима с любыми природными или искусственными модификациями кожи.

Кожа-кора (5 кармы): Такая кожа содержит переплетённые древесные волокна и прожилки, делающие её сходной с корой дерева по твёрдости и внешнему виду. Кожа-кора даёт +2 к броне, этот бонус складывается с любой носимой бронёй.

Китовый жирок (3 кармы): Персонаж обладает толстым слоем васкуляризованного жира, который работает как термический изолятор. Персонаж получает +2 к броне против урона холодом, но страдает от штрафа -2 к набору кубиков при проверках Проницательности связанных с холодом.

Драконья шкура (3 кармы): Эта кожа является чешуйчатой шкурой, делающей персонажа более устойчивым к жару. Персонаж получает +2 к броне против урона огнём, но страдает от штрафа -2 к набору кубиков при проверках Проницательности связанных с теплом.

Гранитная скорлупа (15 кармы): Кожа персонажа содержит крупные кальцитовые образования, делающие её сероватой и твёрдой словно камень. Гранитная скорлупа даёт +4 к броне, которая функционирует как Крепкая Броня (стр. 432 ОКП SR5), которая, однако, не целиком складывается с носимой бронёй. При проверках на сопротивление урону Гранитная скорлупа даёт 2 автоматических успеха.

Кожа носорога (7 кармы): Эта кожа твёрдая и прочная как шкура слона или носорога. Кожа носорога даёт +3 к броне, этот бонус складывается с любой носимой бронёй.

ЖАБИЙ ЯЗЫК

Frog Tongue

Цена: 4 кармы

Персонаж обладает длинным клейким языком, который способен растягиваться с помощью мышечного сигнала. При его срабатывании, язык вылетает наружу, ударяет в цель и возвращается обратно. Хотя языком невозможно использовать инструменты, он достаточно силён для чтобы схватить объект, масса которого менее [неаугментированная Сила персонажа x100] грамм. Из-за липких выделений языка объект будет прилипать с языку до тех пор, пока не будет удалён вручную. Если персонаж обладает качеством Природный яд (стр. 141) язык может передавать яд с помощью успешной касательной рукопашной атаки (стр. 199 ОКП SR5), которая производится с использованием умения Экзотическое Рукопашное Оружие (Жабий язык).

ЖАБРЫ

Gills

Цена: 4 или 6 кармы

Персонаж обладает жабрами, подобными таковым у амфибий, позволяющими ему дышать под водой. Они могут быть расположены по бокам шеи, на грудной клетке или подмышками. Особенности системы дыхания и кровообращения позволяют персонажу при необходимости рефлекторно переключаться между использованием лёгких и жабр. Сами жабры могут быть различной функциональности, что и определяет разницу в стоимости. За 4 очка кармы персонаж получает Воздушные или Водяные жабры, игрок должен сделать выбор при получении качества. Такие жабры не идеальны — длительность проверки на Усталость сокращается вдвое, когда персонаж находится на воздухе (для водяных жабр) или в воде (для воздушных жабр). Жабры за 6 очков кармы одинаково хорошо функционируют что в воздухе, что в воде.

ЖИРНАЯ КОЖА

Greasy Skin

Цена: 3 кармы

Кожа персонажа обладает потовыми железами, в стрессовых или напряжённых ситуациях выделяющими жирную субстанцию покрывающую кожу и наделяющую её влажным блеском. Сама она не ухудшает обычные действия персонажа, однако смазка усложняет попытки схватить его. Захваты персонажа получают штраф -2 к набору кубиков, но только если более половины туловища персонажа обнажено. Жирная кожа несовместима с модификациями волосяного покрова тела или кожи, а также с подобными качествами.

ЗАЩИТНЫЙ СЕКРЕТ

Defensive Secretion

Цена: 4 кармы

Подобно некоторым лягушкам, персонаж, находясь во взволнованном или испуганном состоянии, способен выделять их клеток кожи защитную жидкость. Хотя она не ядовита, жидкость содержит кислоту, создавая при контакте жжение или иные раздражающие кожные реакции. Как только другой персонаж коснётся кожи взволнованного персонажа с этим качеством, он получает -1 к набору кубиков всех проверок, совершённых в течении 24-х часов или пока эффект секрета не нейтрализуют, для этого необходима успешная проверка Медицины + Логика [Ментальный] (2). Защитный секрет не воздействует на духов.

ЗВЕРИНАЯ ШКУРА

Animal pelage

Цена: от 3 до 5 кармы

Волосяные фолликулы персонажа одарили его необычной шкурой или мехом. В отличии от Необычных волос (стр. 148) это качество не только косметическое, но и даёт вполне практические бонусы. Однако с точки зрения правил Звериная шкура считается Необычными волосами. Ниже перечислены некоторые варианты, но игрокам и мастерам игры не возбраняется придумывать собственные, держа в уме природные аналоги.

Иглы (5 кармы): Изменённые волосы покрыты толстыми кератиновыми пластинами, придающими им сходство с иглами дикобраза, пластины чередуются со щетиной, а сверху всё прикрыто шерстью и волосами. Иглы длинной от 2 до 4 сантиметров, остротой схожи с металлическими иглами, а также легко открепляются для использования в ближнем бою. Иглы используются как защитный механизм при нападении. Если персонаж успешно захвачен в ближнем бою (см. **Захваты**, стр. 207 ОКП SR5), атакующий должен сделать проверку Сопротивления Повреждениям против ЗУ (Сила +1)Ф, БР +1, при этом используется максимальная Сила персонажей в захвате. Иглы можно использовать в ближнем бою с помощью умения Экзотическое Рукопашное Оружие (Иглы), оружие имеет следующие показатели: ЗУ (Сила +1)Ф, Досягаемость —, БР +1. Чтобы использовать любое из этих преимуществ ноги или руки персонажа должны быть открыты и подвижны. Иглы несовместимы с другими природными или искусственными волосами, а также модификациями кожи.

Изолирующий мех (4 кармы): Толстый слой меха, покрывающий всё тело. Мех изолирует персонажа от холода и погружения в воду, давая персонажу модификатор набора кубиков +2 к проверкам Выживания в холодной среде (такой как арктический и субарктический регионы) и +4 Брони против атак, основанных на холоде. Однако, в условиях экстремально высокой температуры персонаж получает модификатор набора кубиков -2 к проверкам Выживания. Поверх меха можно носить одежду и броню по обычным правилам. Изолирующий мех несовместим с другими природными или искусственными волосами или модификациями кожи.

Шерсть-камуфляж (3 кармы): Покрытый тёмным или узорчатым мехом, персонаж получает +1 к набору кубиков проверок Скрытности в любых условиях низкой освещённости, а также в областях соответствующих цвету шкуры (полосы в высокой траве, пятна в лесу и джунглях и так далее). Шерсть-камуфляж несовместима с другими природными или искусственными волосами или модификациями кожи.

КАМУФЛЯЖ

Camouflage

Цена: от 4 до 8 кармы

Пигментация кожи и волос могут меняться, приспосабляясь к цвету фона подобно хамелеону.

Камуфляж несовместим с любой другой модификацией кожи, а персонажи с этим качеством страдают от социальной стигмы и получают негативные модификаторы (см. врезку Фрики, стр. 152).

Постоянный камуфляж (4 очка): Кожа персонажа меняет цвет только при длительном экспонировании (1 минута) на контрастном фоне, таком как яркие узоры, и сохраняет новый цвет в течении всего 4 часов. Если фон меняется, цвет исчезает, а окраска персонажа возвращается к норме в течении 10 минут. Пока камуфляж действует, увеличьте порог проверок обнаружения персонажа на 2, если он неподвижен и не носит одежду, которая разрушает эффект.

Динамическая расцветка (8 кармы): Кожа персонажа медленно подстраивается под цвет фона, даже когда персонаж двигается. Это накладывает штраф -2 на визуальные проверки Проницательности, когда персонаж двигается и -4, когда он неподвижен; если персонаж одет — эффект камуфляжа пропадает. Но даже когда он одет любая открытая часть кожи меняет цвет.

КИСЛОТНАЯ СЛЮНА

Corrosive Spit

Цена: 5 кармы

У некоторых паратварей есть сила Кислотная Слюна, у подмёнышей есть это качество. При атаке цели плевком персонаж совершает стрелковую атаку используя Экзотическое Стрелковое Оружие (Кислотная Слюна) + Ловкость [Физический], дальность атаки (Тело) метров. Слюна наносит Кислотный урон (стр. 180 ОКП SR5) ЗУ 6Ф. Поскольку запасы слюны не бесконечны, эта атака может быть совершена только один раз в тридцать минут.

КЛИМАТИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ

Climate Adaptation

Цена: 4 кармы (выберите пустынный или арктический климат)

Метаболические процессы, структура кожи и регулирующие циклы персонажа адаптированы к экстремальному теплу или холоду, что позволяет самому персонажу куда лучше их переносить. Данное качество даёт +1 к набору кубиков проверок Выживания (стр. 142 ОКП SR5) и сопротивления урону от усталости (см. стр. 182 ОКП SR5) при нахождении в выбранном климате, но -1 к набору кубиков при нахождении в другом. При получении этого качества игрок обязан выбрать климат. Климатическая адаптация несовместима с кожным покрытием, любыми модификациями кожи или надщетовидкой.

КЛЫКИ

Fangs

Цена: 4 кармы

Зубы персонажа образуют настоящие клыки, длинные и острые как у хищника. Клыками можно атаковать, для этого используется умение Безоружный Бой (ЗУ (Сила +1)Ф, Досягаемость -1, БР —).

КЛЮВ

Beak

Цена: от 3 до 5 кармы

Вместо рта и носа, среднюю и нижнюю часть лица персонажа украшают клюв и ноздри. Клюв, подобно своим природным аналогам, может иметь различный размер, форму и функционал. Вместе с клювом персонаж приобретает и иные качества птиц. Поскольку клюв невозможно использовать для жевания, персонажи с этим качеством проглатывают пищу целиком, затем она обрабатывается желудком, мускулистые стенки которого размалывают пищу. Это качество расширяет спектр веществ, которые персонаж может употреблять в пищу, что снижает расходы на уровень жизни на 10 процентов. Дополнительный орган также даёт +1 к набору кубиков проверок сопротивления всасываемым токсинам (см. Токсины, стр. 444 ОКП SR5).

Персонажи с качеством Клюв (включая Клюв хищника) страдают от социальной стигмы и получают негативные модификаторы (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

Клюв хищника (5 кармы): Обычно клюв не предназначен для использования в бою, этот — исключение. Он используется с умением Безоружный Бой и обладает параметрами (Сила +2)Ф, Досягаемость -1, БР -2.

КОГТИ

Claws

Цена: 3, 5 или 7 кармы

Ногти персонажа, на руках и ногах, удлиняются и затвердевают, превращаясь в когти.

Роющие когти (3 кармы): Такие когти дают +2 к набору кубиков всех проверок, связанных с копанием или перемещением земли, но менее эффективны в бою (умение Безоружный Бой, ЗУ (Сила)Ф, Досягаемость —, БР +1). Данное качество несовместимо ни с каким кибероружием или кибер-заменами конечностей.

Когти-бритвы (5 кармы): Их можно использовать при атаке противника, с умением Безоружный бой. Характеристики ЗУ (Сила +1)Ф, БР -1

Выдвижные когти (7 кармы): Те же когти-бритвы, но их можно втянуть и спрятать. Роющие когти втянуть нельзя.

КОСТЯНЫЕ ШИПЫ

Bone Spikes

Цена: 5 кармы

Бритвенно-острые шипы вырастают из скелета персонажа и прокалывают кожу. Персонажи с Костяными шипами не могут носить броню или тесную одежду, поскольку выступающие костяные лезвия делают её неудобной. Броня и одежда могут изготавливаться специально для персонажа, но стоят на 50% дороже базовой цены. Шипы делают персонажа более опасным в ближнем бою, рукопашные атаки наносят (Сила +2)Ф урона.

МАГИЧЕСКИЙ СТОПОР

Arcane Arrester

Цена: 10 кармы за уровень (максимум 2)

На персонажа тяжелее воздействовать заклинаниями (в том числе врождёнными заклинаниями тварей). Эта мощная способность значительно усложняет применение как вредных, так и полезных заклинаний. Персонаж добавляет [уровень x2] кубиков к проверке сопротивления любому заклинанию. Если в обычных условиях заклинанию нельзя сопротивляться (например, Невидимость), персонаж с Магическим стопором совершает бросок двух или четырёх кубиков и уменьшает результат проверки Чародейства на количество успехов. Например, маг сотворяет Невидимость на персонажа с Магическим стопором 2, и получает на проверке Чародейства 4 успеха, персонаж же совершает бросок 4 кубиков и получает 2 успеха, в таком случае только 2 успеха применяются для заклинания Невидимость. Магический стопор не сочетается с Магическим Сопротивлением (стр. 78 ОКП SR5). Данное качество может быть получено персонажам с атрибутом Магия и оно влияет на заклинания, сотворяемые на самого себя.

МАГНИТОЧУВСТВО

Magnetoception

Цена: 4 кармы

Подобное Электрочувству, Магниточувство позволяет персонажу ощущать изменения близлежащих магнитных полей. Такой эффект достигается благодаря повышенному содержанию магнетита в решётчатой кости носа и специализированным нейронным путям, связанным с изменённой обонятельной луковицей и обонятельной корой. Персонаж с этим качеством способен буквально вынюхивать наличие, направление и интенсивность магнитных полей, например тех, что генерируются электроникой, источниками питания или магнитными аномалиями. Для обнаружения подобных явлений в радиусе 5 метров персонаж совершает проверку Проницательности + Интуиция [Ментальный] против Сопротивляемости объекта (см. таблицу на странице 323 ОКП SR5). Помимо этого, персонаж обладает безошибочной способностью находить магнитный север, что даёт ему +1 к набору кубиков проверок Навигации.

МЕТАГЕННОЕ УЛУЧШЕНИЕ (АТРИБУТ)

Metagenic (Attribute) Improvement

Цена: 15 кармы

Персонаж с таким качеством обладает генетической экспрессией, усиливающей ген, отвечающий за развитие определённого физического или ментального атрибута. В терминах игромеханики, максимальное и минимальное значение одного из атрибутов персонажа (первичные показатели указаны в таблице Атрибуты Метатипов на странице 323 ОКП SR5) повышаются на 1. Для каждого атрибута это качество может быть получено только один раз, но оно кумулятивно с качеством Исключительный Атрибут (стр. 78 ОКП SR5).

НОГИ САТИРА

Satyr Legs

Цена: 10 кармы

Ноги персонажа имеют конструкцию сходную с задними ногами четвероногих, обычно с раздвоенными копытами, хотя возможно сходство с ногами кенгуру или зайца. Ноги также обильно покрыты волосами, как у сатира. Персонаж с Ногами сатира увеличивает свою скорость Бега до (Ловкость х6), а также получает +1 м/ход при Спринте (Передвижение, стр. 169 ОКП SR5). Помимо этого, персонаж получает +2 к модификатору Силы при нанесении урона ногами. Персонажи с этим качеством страдают от социальной стигмы и модификаторов (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

ОБЕЗЬЯНЬИ ЛАПЫ

Monkey Paws

Цена: 4 кармы

Персонаж, подобно обезьяне или хамелеону, обладает длинными и цепкими пальцами, позволяющими ему лучше лазать, когда он не обут. Проверки неакробатической Гимнастики, Лазания и перемещения при нулевой гравитации (см. стр. XXX Run & Gun) получают +2 к набору кубиков. Однако, если персонаж не носит приспособленную под эту особенность обувь, модификатор набора кубиков падает до +1.

ОГРСКИЙ ЖЕЛУДОК

Ogre Stomach

Цена: 8 кармы

Уникальное строение желудка и кишечника, а также необычный состав флоры кишечника позволяют персонажу переваривать то, что обычные металюди переварить неспособны или делают это с великим трудом, например, сырое мясо или растительный материал на основе целлюлозы, в том числе траву. Траты на уровень жизни этого персонажа снижаются на 20%, помимо этого персонаж получает +2 к набору кубиков проверок сопротивления всасываемым токсинам (стр. 444 ОКП SR5).

ОМЕРЗИТЕЛЬНАЯ АУРА

Nasty Vibe

Цена: 5 кармы

Персонаж излучает очень плохие эманации. В его присутствии разумные существа воспринимают дуновение неопределённой угрозы, что заставляет их чувствовать себя слабыми и угнетёнными. Иные могут описать этот эффект как «присутствие зла» (вне зависимости от моральных качеств персонажа), а суеверные способны приписать персонажу демоническую природу. Персонаж получает +2 к набору кубиков проверок Запугивания и попыток вызвать страх против разумного существа.

ПЕРЕПОНЧАТЫЕ ПАЛЬЦЫ

Webbed Digits

Цена: 4 кармы

Персонаж обладает перепончатыми пальцами рук и ног, что объединяет его с тюленями, лягушками или утками. Данное качество даёт бонус +2 к набору кубиков всех проверок Плаванья и штраф -1 набору кубиков всех проверок, включающих тонкие манипуляции перепончатыми пальцами.

ПОДВОДНОЕ ЗРЕНИЕ

Underwater Vision

Цена: 3 кармы

Персонаж развивает дополнительную специально адаптированную мембрану на внешнем глазу, позволяющую использовать обычное зрение над и под водой безо всяких ограничений. Это позволяет персонажу использовать модификаторы подводной видимости (см. стр. XXX Run & Gun), как если бы он носил гоглы или маску.

ПРИРОДНЫЙ ЯД

Natural Venom

Цена: от 3 до 20 кармы

Тело персонажа производит естественный животный токсин (к которому у самого персонажа полный иммунитет). Варианты токсина можно найти в таблице Животные токсины. Яд можно выдохнуть (ингаляционный перенос, 3 кармы), выплюнуть (контактный перенос, 5 кармы) или ввести внутрь жертвы (иньекционный перенос, 0 кармы, но требуется качество Клыки, стр. 138). Цена качества складывается из цены переноса и Опасности токсина, которую следует выбрать по таблице Животные токсины. Например, умеренный инъекционный яд стоит 5 очков кармы, а серьёзный контактный, уже 15. Природный яд несовместим с Кислотной Слюной.

ПРОНЗАЮЩИЕ РОГА

Goring Horns

Цена: 5 кармы

Один или пара рогов персонажа становятся особенно выдающимися. Если у персонажа уже были рога, они становятся ещё более крупными и заметными. Рога могут быть решительно любыми, от бараньих и оленьих, до дьявольских или даже зубчатого костяного гребня в задней части макушки. В отличии от представителей большинства метатипов, персонаж может использовать свои рога в бою, с умением Экзотическое Рукопашное Оружие (Рога) и характеристиками: ЗУ (Сила +2)Ф, Досягаемость —, БР -1.

РАСШИРЕННЫЙ АКУСТИЧЕСКИЙ СПЕКТР

Broadened Auditory Spectrum

Цена: 4 кармы (Ультразвук или инфразвук)

Это качество позволяет персонажу слышать вне обычного диапазона метачеловека. Он может слышать ультразвук (высокой частоты, в том числе ультразвуковые излучатели) или инфразвук (низкой частоты). Игрок должен выбрать один из вариантов во время создания персонажа, хотя качество может быть выбрано дважды, таким образом персонаж получает обе способности. Персонаж не может сконцентрироваться на какой-либо частоте, как и проигнорировать другую. Это качество позволяет персонажу сделать проверку Проницательности для обнаружения средств связи или звуков на выбранной полосе частот и добавляет +1 к пределу связанных со звуком проверок Проницательности. Поскольку эта способность всегда активна, неслышимые остальными шумы могут отвлекать и даже оглушать персонажа. Это качество сопровождается незначительными видимыми изменениями размера и внешнего вида наружного уха.

Расширенный акустический спектр несовместим с любым эрвэром (стр. 500 ОКП SR5).

Животные токсины

Опасность	Цена кармы	Скорость	Сила	Эффект	Проникновение
Слабая	3	1 Боевой ход	8	Дезориентация; Оглушающий Урон	0
Умеренная	5	1 Боевой ход	12	Дезориентация; Тошнота; Оглушающий Урон	–1
Серьёзная	10	Мгновенный	10	Дезориентация; Паралич; Физический урон	–2
Смертельная	15	Мгновенный	12	Тошнота; Паралич; Физический урон	–2

РЕЦЕПТОР БАЛАНСА

Balance Receptor

Цена: 6 кармы

Подобно статоцисту рецептор баланса работает в связке с полукружными каналами млекопитающих улучшая чувство равновесия. Рецептор баланса даёт персонажу +1 к набору кубиков проверок в которых задействовано чувство равновесия. К ним относятся проверки Ловкости для поддержания равновесия, проверки Лазания, проверки прыжков, а также все проверки Гимнастики. Рецептор баланса несовместим с киберушами и аугментацией усилитель баланса.

РУКИ ШИВЫ

Shiva Arms

Цена: 8 очков кармы за пару

Некоторые подмёныши и представители одного метаварианта получают дополнительный набор рук, которые растут из изменённых плечевых суставов. Персонаж может удерживать и переносить вдвое больше предметов чем обычно. Так называемые руки Шивы или Кали могут действовать независимо друг от друга, но у персонажа по прежнему будет одна доминирующая рука, если у него нет качества Амбидекстр (стр. 76 ОКП SR5), которую можно покупать несколько раз, каждый раз выбирая ещё одну доминирующую руку. Персонаж с Руками Шивы может использовать несколько единиц оружия: холодного, огнестрельного или любой их комбинации. Оружие, как огнестрельное, так и холодное, в недоминирующей руке получает штраф как обычно (см. таблицу Модификаторы Рукопашной стр. 199 ОКП SR5). Персонаж может применять Свободное действие Несколько Атак (стр. 172 ОКП SR5) с огнестрельным оружием в дополнительных руках, однако, он всё ещё обязан разделять свой набор кубиков надвое, также применяются все соответствующие штрафы за использование огнестрельного оружия недоминирующей рукой. Это качество можно взять дважды, в общей сложности получая шесть рук.

Персонажи с этим качеством страдают от социальной стигмы и модификаторов (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

СТРЕМИТЕЛЬНОСТЬ

Celerity

Цена: 6 кармы

Это качество выражается в усилении мускулатуры задействованной при беге, как следствие, мышцы становятся более крепкими и заметными. Персонаж повышает свои скорости Бега и Шага, Бега до [Ловкость x3], а Бега до [Ловкость x6], а также добавляет 1м\ход к увеличению от спринта (см. **Передвижение**, стр. 169 ОКП SR5). Данное качество не комбинируется с заменителями ног или мышц (т.е. киберконечностями, заменой мышц, мышечным тоником, мускульной аугментацией), а также Ногами сатира.

СТРЕМОУХИЙ

Keen-Eared

Цена: 3 кармы

Из-за крайне крупных ушей персонаж обладает чрезвычайно острым слухом. Персонаж с таким качеством получает +1 к набору кубиков связанных со слухом проверок Проницательности.

СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Low-Light Vision

Цена: 2 или 4 кармы

Глаза персонажа дают ему возможность видеть как обычно в условиях недостаточного освещения, примерно, как при звёздном свете. Сумеречное зрение несовместимо с заменой глаз.

Обычные глаза, являющиеся следствием метагенной предыстории персонажа, такой как эльфы или орки, стоят 4 очка кармы. Отражающие котоподобные глаза со зрачками-прорезями стоят 2 очка, но влияют на социальное взаимодействие (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

СУМЧАТЫЙ

Marsupial Pouch

Цена: 3 кармы

В груди или животе персонажа расположена небольшая полость, подобная той, в которой носят своё потомство кенгуру. Этот карман функционирует также как Отсек контрабанды (стр. 501 ОКП SR5) с модификатором Скрываемости -6.

ТЕРМАЛЬНАЯ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ

Thermal Sensitivity

Цена: 4 кармы

Подобно некоторым змеям, персонаж обладает чувствительными к инфракрасному спектру рецепторами, которые расположены рядом с его обонятельными органами и позволяющими персонажу ощущать излучаемое тепло. Данное качество позволяет персонажу провести невизуальную проверку Проницательности для обнаружения всего, что испускает тепло (живые существа, электроника и так далее) в радиусе десяти метров. Порог и модификаторы зависят от самых различных факторов, наподобие температуры окружающей среды, низкотепловые следы (например, терние или разложение органики) или тепловое загрязнение (слишком много источников, термический дым и так далее). Успехи проверки определяют информацию о расстоянии, движении, выходу тепла и местоположении. На это чувство не влияют заклинания Невидимость или Безмолвие. При использовании термальной чувствительности в бою, модификаторы за Видимость и Свет/блики уменьшаются на один уровень.

ТЕРМОГРАФИЧЕСКОЕ ЗРЕНИЕ

Thermographic Vision

Цена: 3 кармы

Персонаж с этим качеством обладает природным термографическим зрением, как у дварфов и троллей.

УДЛИНЁННЫЕ КОНЕЧНОСТИ

Elongated Limbs

Цена: 4 кармы

Руки и ноги персонажа удлиненны, что даёт ему большую досягаемость. Персонаж с этим качеством получает +1 к Досягаемости. Данный эффект складывается с любым другим модификатором Досягаемости. Однако, для использования этого преимущества, требуется особая одежда и броня, которая стоит на 10% дороже. Если персонаж пытается использовать неподходящую броню, её рейтинг снижается на 10% (округляется вверх).

ФОТОМЕТАБОЛИЗМ

Photometabolism

Цена: 4 кармы

Персонаж обладает неким органом, например, насыщенная хлоропластами кожа или травяные наросты, который добывает для него энергию посредством фотосинтеза. Впрочем, даже в том случае, когда этот орган работает постоянно, он не в силах полностью обеспечить организм питанием, он может лишь дополнить рацион персонажа. Траты на уровень жизни этого персонажа снижаются на 10%. Однако, поскольку общее физическое состояние и питание персонажа частично зависят от солнечного света, он чувствует себя некомфортно ночью и в темноте, получая в таких условиях штраф -1 к набору кубиков социальных проверок.

Фотометаболизм несовместим с качеством Ноктюрн (см. стр. 148), а также с любыми модификациями кожи или волос.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ХВОСТ

Functional Tail

Цена: от 4 до 7 кармы

Из основания позвоночника персонаж растёт хвост, который может быть чешуйчатым (как у ящериц), волосатым (как у обезьян) или голым (подобно хвосту опоссума), однако, в отличие от Рудиментарного хвоста (стр. 149), он полностью функционирует. Чтобы получать выгоду от любого из нижеописанных эффектов персонаж должен носить одежду, приспособленную для хвоста. Также персонажу неудобно длительное время сидеть в некоторых позах, это накладывает штраф -1 к набору кубиков всех проверок пока персонаж сидит на своём хвосте. Качество Функциональный хвост несовместимо с любой модификацией или качеством хвоста. Персонажи с этим качеством страдают от социальной стигмы и модификаторов (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

Балансирующий (6 кармы): Обычно достигающий в длину одного-двух метров, такой хвост не контролируется персонажем сознательно. Он функционирует инстинктивно, подергиваясь, покачиваясь и даже обхватывая окружающие объекты, помогая персонажу поддерживать равновесие. Персонажи с таким хвостом получают +1 к набору кубиков всех проверок, связанных с поддержанием равновесия, прыжками, лазанием и гимнастикой.

Гребущий (4 кармы): Широкий и чешуйчатый бобропоподобный хвост можно использовать для гребли, это даёт +2 к набору кубиков всех проверок Плавания.

Цепкий (7 кармы): Этот хвост функционирует подобно Балансирующему, за исключением того, что персонаж способен манипулировать им, как если бы он был ещё одной конечностью. Хвост может подбирать предметы, хотя из-за отсутствия пальцев у него возникают сложности с точными манипуляциями. Персонаж получает -4 к набору кубиков при любой тонкой манипуляции хвостом, например, при нажатии кнопки или рычага. Эффективная Сила хвоста равна половине Силы персонажа (округляется вниз), но он может удерживать персонажа, коли ему захочется повисеть. Цепкий хвост не даёт дополнительной атаки.

Здоровенный (5 кармы): Этот мускулистый цепкий хвост оканчивается множеством дермальных шипов и может использоваться для атаки в ближнем бою с помощью умения Экзотическое Рукопашное Оружие (Здоровенный хвост), его характеристики: ЗУ (Сила +3)Ф, Досягаемость 1, БР -1.

ХОБОТ

Proboscis

Цена: 5 кармы

Вместо обычного носа и верхней губы у персонажа слоноподобный хобот или цепкий нос. Он куда универсальнее Цепкого хвоста (см. стр. 143). Носом можно как осуществлять тонкие манипуляции, так и наносить дробящие удары, используя для этого умение Экзотическое Рукопашное Оружие (Хобот) и характеристики ЗУ (Сила -1)Ф, Досягаемость —, БР +1. При любой попытке манипулировать предметами хоботом, проверки получают -1 к набору кубиков. Эффективная Сила хобота равна неаугментированной Силе персонажа. Хобот не даёт дополнительной атаки. Персонажи с этим качеством страдают от социальной стигмы и модификаторов (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

ЧЕРТЫ МЕТАЧЕЛОВЕКА

Metahuman Traits

Цена: 2 кармы

Данное качество придаёт персонажу косметические черты металюдей (такие как удлинённые уши, карликовость, гигантизм или выраженные клыки). Благодаря этому, персонаж получает +1 к набору кубиков при попытках выдать себя за представителя конкретного метатипа (эльфа, дварфа, орка или тролля), этот бонус подобен даваемому качествами Смахивающий На Эльфа или Смахивающий На Орка. Это качество может быть получено только персонажем-человеком.

ЧУВСТВО МАГИИ

Magic Sense

Цена: 7 кармы

Персонаж обладает способностью ощущать использование магии близ себя. Данная способность действует подобно заклинанию Обнаружить Магию (стр. 312 ОКП SR5), однако при проверке используется не Чародейство + Магия [Мощь], а Интуиция + Сила Воли [Астральный]. Дальность действия способности (Магия x5) метров, но минимум 5 метров (включая персонажей без рейтинга Магия).

ШИПЫ

Thorns

Цена: 2 кармы

Через кожу персонажа прорастают крепкие и острые шипы примерно 1 сантиметр длинной. Они напоминают шипы растений. Фактические, это модифицированный кератин, естественным образом растущий из субдермального слоя кожи и болезненным образом выбирающийся наружу. Когда шипы сломаны или вырваны, они отрастают через несколько дней. Шипы делают персонажа опасней в рукопашной — увеличьте ЗУ любой атаки Безоружного Боя на +1. К сожалению персонаж испытывает постоянный дискомфорт, что даёт ему -1 ко всем Физическим проверкам. Персонаж должен носить одежду, соответствующую своей необычной физиологии, а некоторое снаряжение (например, броня) может потребовать модернизации, что поднимет её цену на 20-100%.

ЩЕТИНКИ

Setae

Цена: 4 кармы

Называемые ещё руки геккона, эти волосистые структуры на ладонях персонажа позволяют ему передвигаться по вертикальным поверхностям, также как некоторые виды рептилий. Пока ладони персонажа непокрыты, он всегда использует скорости «с помощью» при лазании (стр. 140 ОКП SR5).

ЭЛЕКТРОЧУВСТВО

Electroception

Цена: 4 или 7 кармы

Персонажи с таким качеством способны ощущать электричество и менять электрические поля вокруг себя. Данная способность позволяет персонажу совершать Простое действие Рассмотреть Подробно, чтобы сделать проверку Проницательности + Интуиция [Ментальный]. Для определения результата используйте успехи проверки и таблицу Электрочувство. Дальность Электрочувства (Сущность) метров.

Электрочувство (4 кармы): Подобно рыбам или утконосам, персонаж обладает электрорецепторными органами, способными обнаруживать электромагнитные поля. Поскольку у современных электронных устройств есть оптические процессоры, они нуждаются в электрической энергии, которая создаёт электрическое поле.

Техночувство (7 кармы): Благодаря пока неизученному органическому процессу персонаж способен, подобно техномантам, ощущать высокоэнергичные эффекты беспроводных технологий. Хотя персонаж способен ощущать беспроводные сигналы, он неспособен ими манипулировать.

На эту проверку Проницательности влияет уровень Шума.

Электрочувство

Успехи	Чувство	Информация
1	Электро-чувство	Наличие и направление источника магнитного поля
1	Техно-чувство	Наличие и направление беспроводного сигнала(ов)
2	Электро-чувство	Относительный размер и тип источник электричества (биологический или технологический)
2	Техно-чувство	Сила беспроводных сигналов (активный источник или трансмиттер)
3	Электро-чувство	Точное местоположение источника поля или был ли биологический источник аугментирован (кибервэр, биовэр меняет “аромат“ поля)
3	Техно-чувство	Наличие кибервэра или снаряжения с активной беспроводной составляющей
4	Электро-чувство	Индивидуальная ориентация и высота/глубина относительно магнитного поля Земли в пределах пяти метров; тип биологического источника (тип метачеловека, размер животного)
4	Техно-чувство	Тип устройства (RFID-метка, коммлинк, смартлинк, дрон, обнаружение в наблюдаемой области эффектов способностей техноманта)
5+	Техно-чувство	Наличие нанитов; наличие скрытых RFID-меток; опознание техноманта

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ МЕТАГЕНЕТИЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА

Неужто ты думал, что вышерасписанные ништячки идут бесплатно? Хотя описанные ниже качества изначально предназначены для демонстрации тёмной стороны ВРНГЭ, их также могут использовать игроки, ищущие дополнительного аромата своему персонажу, например, обозначающие загадочные мутации или побочный эффект генетической терапии.

АСТРАЛЬНОЕ ЗАМУТНЕНИЕ

Astral Hazing

Бонус: 5 (для непробуждённых) или 15 (для пробуждённых) кармы

Персонаж с этим качеством обладает метагенами, которые неким образом катализируют и питают тёмные эмоции и негативные чувства персонажа, повреждая тем самым его ауру и окружающую ману. По пока неизвестным причинам персонаж превращает окружающее пространство в собственный астральный домен и разрушает астральное пространство куда бы он не пришёл, т.е. персонаж является генератором порченного фона. Астральное замутнение влияет на попытки сотворения заклинания на персонажа, им самим или в его окружении. Каким бы ни было состояние окружающей маны персонаж всегда находится в центре счётчика фона рейтинга 3 (см. стр. XXX Street Grimoire), который простирается на количество метров равное Сущности персонажа; если персонаж пробуждён, этот фон усложняет и его собственные действия. Если персонаж надолго задерживается в одном месте, фон расширяется на один метр в каждом направлении каждые четыре часа (на усмотрение мастера игры, с верхним лимитом в 4 очка фона).

БЕРСЕРК

Berserker

Бонус: 6 кармы

У этого персонажа проблемы с самоконтролем и склонностью впадать в убийственную ярость, это результат гормонального дисбаланса или психических проблем. Подобно одноимённой силе адепта (см. стр. XXX Street Grimoire) персонаж неспособен контролировать эту ярость. Что вызовет ярость, зависит от воли мастера игры, хотя тот может позволить сделать проверку Самообладания (3) (стр. 160 ОКП SR5), которая покажет, смог ли персонаж подавить гнев. Пребывая в ярости, персонаж жаждет крови и будет атаковать ближайшего к нему, даже если тот союзник, игнорируя при этом собственную безопасность. Ярость Берсерка, которая длится 1к6 боевых ходов, временно увеличивает рейтинги всех Физических атрибутов персонажа на +1, однако также временно снижает все Ментальные атрибуты на -1 (до минимума в 1). Если в персонаже установлена адреналиновая помпа (стр. 506 ОКП SR5), то ярость берсерка всегда активирует этот биовэр.

БИОЛЮМИНЕСЦЕНЦИЯ

Bioluminescence

Бонус: 5 кармы

Волосы и/или кожа персонажа содержат пигмент люциферин и фермент лифераза, которые посредством химической реакции порождают бледно сине-зелёное свечение. При нормальном освещении оно малозаметно, но при слабом или вовсе отсутствующем освещении персонажа заметить куда легче, игромеханически это выражено в уменьшении модификаторов видимости на один уровень. Однако свечения достаточно и для того, чтобы персонаж с сумеречным зрением уменьшил модификатор видимости окружения на один уровень.

ВОЛОСЫ-ПРЕДАТЕЛИ

Mood Hair

Бонус: 4 кармы

Волосы персонажа изменяют цвет в зависимости от его эмоционального состояния, например, когда персонаж взволнован, они могут стать тёмно-красными. В связи с тем, что настроение персонажа хорошо заметно окружающим и не может быть скрыто, то оппонент получает +2 к набору кубиков всех проверок Оценка Намерений (см. стр. 160 ОКП SR5), если, конечно, знает о привычках волос персонажа. Волосы-предатели несовместимы с любыми модификациями волос, а также качествами Перья и Чешуя.

ГЛАЗ ЦИКЛОПА

Cyclopean Eye

Бонус: 6 кармы

Вместо обычных двух глаз, у персонажа он только один — огромный и прямо над носом, который видит так же как и обычные для метатипа персонажа. Поскольку у персонажа нет особенностей бинокулярного зрения, таких как стереопсис и параллакс, действия требующие точной координации, например игра в бейсбол, затруднены. С точки зрения игромеханики, персонажи с качеством Глаз циклопа получают штраф -1 к набору кубиков всех Боевых проверок, а также проверок технических и физических умений, которые требуют точности (на усмотрение мастера игры). У персонажей с этим качеством недостаточно развиты церебральные доли мозга и нейронные связи, предназначенные для обработки бинокулярного зрения, потому они не могут компенсировать свои слабости киберзрением. Персонажи с этим качеством страдают от социальной стигмы и модификаторов (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

КОРОТКИЕ РУКИ

Stubby Arms

Бонус: 10 кармы

В результате скелетной дисплазии у персонажа короткие руки. Персонаж получает штраф -1 к Досягаемости при всех проверках Рукопашного и Безоружного боя. Помимо этого, уменьшенная длина рук накладывает штраф -1 к наборам кубиков всех небоевых проверок требующих гибкости или ловкости рук (на усмотрение мастера игры).

КРАСНАЯ ТРЯПКА

Critter Spook

Бонус: 5 кармы

Нечто в ауре или запахе персонажа кажется обычным животным и паранормальным тварям угрожающим. Любые животные в пяти метрах от персонажа реагируют на него со страхом и враждебностью, это выражается в штрафе -2 к набору кубиков попыток контролировать или успокоить их. В случае боя, тварь будет действовать как обычно, но сначала попробует атаковать этого персонажа.

ЛИПОМАТОЗ

Adiposis

Бонус: 10 кармы

Из-за генетической или метаболический дисфункции персонаж страдает клиническим ожирением и обладает более чем тридцатью процентами жира в теле. Благодаря этому, он чрезвычайно тяжёл и обширен в брюхе, а потому неуклюж и медленно реагирует. Уменьшите его скорости движения до Шаг (Ловкость x1) и Бег (Ловкость x2), а прибавку за Спринт (0,5 метра за успех). Помимо этого, персонаж быстрее задыхается — удвойте ЗУ урона от Усталости (стр. 182 ОКП SR5) за напряжённую активность и ополовиньте время между проверками Сопротивления.

МЕДЛЕННОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

Slow Healer

Бонус: 3 кармы

Этот персонаж излечивает раны медленнее обычных персонажей, это также касается восстановления от усталости, токсинов и патогенов. Персонаж получает -2 к набору кубиков всех проверок Лечения, включая получаемое из магических источников.

НАСЕКОМОПОДОБНЫЕ ЧЕРТЫ

Insectoid Features

Бонус: 6 кармы

Персонаж обладает чертами, обычно ассоциируемыми с насекомыми, наподобие фасеточных глаз, мандибул или крыльев соответствующего вида. Хоть черты являются исключительно косметическими (крылатый персонаж не может летать, а фасеточные глаза видят так же как и обычные, да и расположены, как и обычные, в глазницах) сходство с плотскими формами духов-насекомых заставляет окружающих относиться к персонажу Враждебно (стр. 146 ОКП SR5), этот модификатор всегда применим при первых контактах с персонажем. В бою враги сначала нападут на персонажа с этим качеством (чтобы устранить максимальную угрозу). Из-за уникальности и простоты идентификации, все проверки поиска и опознания этого персонажа получают бонус к набору кубиков +1. Персонажи с этим качеством страдают от социальной стигмы и модификаторов (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

НЕОБЫЧНЫЕ ВОЛОСЫ

Unusual Hair

Бонус: 3 кармы

Волосы персонажа имеют необычный цвет или структуру, или же растут необычными структурами или из нестандартных мест. Например, у персонажа могут быть волосы фиолетового цвета, или же его голову, спину и плечи может покрывать роскошная львиная грива, или он может быть целиком покрыт мягкой шерстью (как ноктюрны, метавариант эльфов, или обезьяноподобный хануман). Из-за уникальности и простоты идентификации все проверки поиска и опознания этого персонажа получают бонус к набору кубиков +1. Необычные волосы несовместимы с природными или искусственными модификациями волос.

НЕОТЕНИЯ

Neoteny

Бонус: 6 кармы

Персонажи с таким качеством внешне остановились в развитии и имеют внешность ребёнка или подростка (до тринадцати лет), хотя и являются взрослыми. Отсутствие характерных черт взрослого метачеловека (рост, волосяной покров, черты лица, тембр голоса и так далее) позволяет ошибочно принять его за ребёнка или подростка. В зависимости от того как персонаж взаимодействует с НИП, МИ может изменить социальные проверки. Взрослые часто недооценивают детей, так что персонаж может извлечь из этого выгоду. Задержка физического развития уменьшает Счётчик Физического Состояния персонажа до 6 + (Тело/2, округляется вверх), также на персонажа могут обрушиться социальные модификаторы (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

Персонажи с Неотенией нуждаются в специальной броне и экипировке, это удорожает Уровень Жизни на 10%. Также они от социальной стигмы и модификаторов (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

НОКТЮРН

Nocturnal

Бонус: 4 кармы

Это качество изменяет суточный биоритм персонажа. Вместо стандартного дневного бодрствования, персонаж активен ночью, а спит днём, хотя возможна и сумеречная активность. Из-за усталости все Ментальные атрибуты уменьшаются на 1 в дневное время.

ОСЛАБЛЕННЫЙ (АТРИБУТ)

Impaired (Attribute)

Бонус: 8 кармы

Один из Ментальных или Физических атрибутов персонажа ослаблен и никогда не сможет достичь природного максимума для метатипа. Навсегда уменьшите максимум одного атрибута персонажа на 2. Например, персонаж-человек будет иметь один атрибут с максимальным значением 4, а не 6. Также это качество уменьшает аугментированный максимум выбранного атрибута на 2. Для одного атрибута это качество можно взять только один раз. Если это качество получено во время игры и снижает максимум атрибута ниже текущего его значения, то значение уменьшается до нового максимума.

ПАХУЧИЕ ЖЕЛЕЗЫ

Scent Glands

Бонус: 4 кармы

Персонаж обладает ароматическими железами, выделяющими запах, лучше всего описывающийся как комбинация тухлых яиц и выделений скунса. В обычных ситуациях запах просто неприятный и его можно замаскировать интенсивным использованием парфюмерии или пачули, в условиях сильного стресса он способен сбить с ног. Запах тяжело свести с одежды. Прибавьте +1 к набору кубиков при обнаружении персонажа по запаху (+2 если персонаж находится в стрессовом состоянии), а также -1 к наборам кубиков всех социальных проверок, когда запах не скрыт (-2 если персонаж находится в стрессовом состоянии).

ПЕРЬЯ

Feathers

Бонус: 3 кармы

Персонаж оброс перьями, которые заменяют обычный волосяной покров или покрывают иные части тела. Эти перья могут быть красивыми и мягкими (и частично водостойкими, как у уток), или растрёпанными и развевающимися. Из-за уникальности и простоты идентификации все проверки поиска и опознания этого персонажа получают бонус к набору кубиков +1. Перья не дают какой бы то ни было защиты и несовместимы с метагенетическими качествами Необычные волосы или Чешуя. Персонажи с этим качеством страдают от социальной стигмы и модификаторов (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

ПОРАЗИТЕЛЬНАЯ РАСЦВЕТКА КОЖИ

Striking Skin Pigmentation

Бонус: 4 кармы

Кожа персонажа, полностью или частично, окрашена в необычный цвет. Так шея, плечи и руки персонажа могут быть покрыты коричневыми леопардовыми пятнами или же она может быть целиком оранжевой, синей или золотой. Неприятность этого качества в том, что необычный цвет кожи является очевидным и заметным, а персонаж может быть легко замеченным, идентифицированным или встреченным предрассудками. Из-за уникальности и простоты идентификации все проверки поиска и опознания этого персонажа получают бонус к набору кубиков +2. Это качество несовместимо с модернизирующим кожу биовэром.

ПРОГЕРИЯ

Progeria

Бонус: 9 кармы

Болезнь Гетчинсона-Гилфорда — чрезвычайно редкое заболевание, при котором некоторые аспекты старения значительно ускоряются. Хотя достижения в генной инженерии и биотехнологиях значительно повысили ожидаемую продолжительность жизни, этому персонажу осталось лишь несколько лет (конкретный срок зависит от мастера игры), если, конечно, он не воспользуется продляющими жизнь технологиями или не заразится ВВЧМЧ (который превратит персонажа в вампира, которые не умирают от старости). Проведённая в детстве биогенетическая терапия ослабила некоторые эффекты прогерии, физическое развитие персонажа остановилось на ранней стадии, сделав его похожим на старого ребёнка (малый рост и детские черты в сочетании с морщинистой кожей). Также как страдающий Неотенией (см. стр. 148) этот персонаж может быть ошибочно принят за ребёнка. Помимо этого, персонаж с Прогерией страдает от побочных эффектов синдрома, таких как атеросклероз и проблемы с сердечно-сосудистой системой, что выражается в штрафе -2 к набору кубиков всех Физических проверок.

РУДИМЕНТАРНЫЙ ХВОСТ

Vestigial Tail

Бонус: 6 кармы

Из основания позвоночника персонажа растёт хвост, обычный или укороченный. Он может быть чешуйчатым, как у ящерицы, волосатым, как у собаки или кошки, или вовсе лысым, как у крысы. Хвостом можно, с некоторым усилием, вилять, но он не имеет функциональности, и даже более того, часто вызывает проблемы с поддержанием баланса. Персонажи с таким хвостом получают -1 к набору кубиков всех Физических проверок, связанных с поддержанием равновесия, бегом, прыжками, лазанием и гимнастикой. Рудиментарный хвост несовместим с Функциональным хвостом (см. стр. 143), а также с кибернетическими и биовэрными хвостами.

Персонажи с этим качеством страдают от социальной стигмы и модификаторов (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

СИМБИОЗ

Symbiosis

Бонус: 5 кармы

Если персонаж долгое время (не меньше сезона, хотя это определяет мастер игры) живёт на одной территории, он настраивается на это место и своё окружение. Хотя связь даёт персонажу необычно интуитивное понимание окружения и его обитателей, она может привести к фатальным последствиям, если персонаж обитает в загрязнённой или разорённой городской местности. В терминах игромеханики, биоритм и органы чувств персонажа постепенно адаптируются к окружающей среде (радиусом Сущность x100 метров) вокруг его постоянного места жительства, т.е. места, где персонаж проводит большую часть времени. Каждый месяц персонаж делает проверку Тела + Сила Воли (3), в случае успеха он настраивается на окружение. В случае провала, он не смог соединиться с природой и чувствует себя неполным или потерянным. Может случиться так, что место проживания таково, что персонаж не желает настраиваться на него, в таком случае он активно сопротивляется настройке. За это он получает -1 к набору кубиков проверки.

Как только связь формируется, сломать её можно только когда персона настроится на другой дом. Он должен жить на новом месте целый месяц и пройти проверку Тела + Сила Воли (3).

Симбиоз обеспечивает персонажу сверхъестественную осведомлённость и связь со всем, что находится в сфере его настройки. Это выражается в бонусе +1 к набору кубиков всех проверок умений из группы Природоведение, а также Социальных умений включающих обитателей этого района. Помимо этого, персонаж обладает интуитивным пониманием того, что происходит на связанной с ним территории, и на его эмоции влияет состояние земли. Если вспыхнет пламя, персонаж придёт в возбуждение. Если жители района мирно сосуществуют, персонаж спокоен и здоров, получая на своей земле +1 к набору кубиков всех проверок Лечения. Другая сторона монеты: экологические и социальные проблемы, вроде злоупотребления наркотиками, бандитских разборок и химических загрязнений, вызывают у персонажа психосоматическую реакцию, делающую его больным и истощённым, рассматривайте это как Слабую Аллергию, действующую пока проблема не разрешится.

ТЕРАТОМОРФА

Deformity

Бонус: от 5 до 15 кармы

Персонаж с метагенетической тератоморфой имеет ненормальные или ассиметричные черты лица или формы тела. У многих персонажей с этим качеством есть органы чувств расположены в необычных местах, например, оба глаза на одной стороне лица или нос растущий из центра лба, на улицах это состояние известно как Пикассо (5 очков кармы за умеренную деформацию лица). Значительную физическую деформацию (15 очков кармы) иногда называют Квазимодо. Даже в 2070-ых персонаж с этим качеством будет страдать от социальной маргинализации (т.е. удвоенных штрафов из врезки **Фрики**, стр. 152), если, конечно, не будет скрывать свои аномалии. В зависимости от того, влияет ли тератоморфа на сенсорные или моторные функции, персонаж получает -2 к набору кубиков проверок Проницательности (Пикассо) или ко всем Физическим Активным проверкам (Квазимодо). Такие деформации слишком обширны для исправления. Если во время коррекции качество не анти-покупается кармой, во время операции возникают осложнения, заставляющие врача прекратить вмешательство.

ТРЕТИЙ ГЛАЗ

Third Eye

Бонус: 3 кармы

Посредине лба персонажа растёт третий глаз. Он никак не модифицирует зрение, за исключением того, что персонаж способен воспринимать глубину при одном закрытом глазе. Даже когда третий глаз прикрыт, его всё равно можно обнаружить успешной проверкой Проницательности (2). Третий глаз несовместим с Глазом циклопа (см. стр. 147) и приводит к социальным модификаторам (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

ХЛАДНОКРОВНЫЙ

Cold-Blooded

Бонус: 5 кармы

Кровь персонажа холодна как у змеи. Как следствие ему тяжело поддерживать температуру тела и действовать при низких температурах. Всякий раз, когда персонаж подвергается воздействию температур ниже 30-и градусов по Цельсию, все связанные с Физическим атрибутами его проверки получают -1 к набору кубиков. Ниже 20-и градусов штраф возрастает до -3. Ниже 10-и градусов — -5. А если температура упадёт ниже ноля, персонаж перестаёт функционировать и впадёт в коматозное состояние пока не будет разогрет.

Впрочем, температура внутренних органов персонажа близка к температуре окружающей среды, потому любой, кто пытается обнаружить или атаковать персонажа полагаясь исключительно на термографическое зрение или термальную чувствительность (см. стр. 143) -2 к набору кубиков.

ЧЕРЕП ГОЛОВОНОГОГО

Cephalopod Skull

Бонус: 6 кармы

Голова персонажа подобна голове кракена: вместо кости перламутровое вещество, а плечи и верхнюю часть грудной клетки покрывает мягкий эпидермис и крошечные щупальца. Череп и верхняя часть торса очень мягкие, персонаж получает -3 к набору кубиков при сопротивлении повреждениям этих зон. Персонажи с этим качеством страдают от социальной стигмы и модификаторов (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

ЧЕШУЯ

Scales

Бонус: 5 кармы

Кожа персонажа похожа на чешую ящерицы или змеи. Чешуя может покрывать всё тело или определённые его части, но она всегда видна и очевидна для наблюдателя. Она может быть разного типа и различного цвета (ярко-красная, бирюзовая и так далее). Персонаж периодически будет сбрасывать свою чешуйчатую кожу, поскольку под ней растёт новый слой. Чешуя не даёт защиты. Из-за уникальности и простоты идентификации все проверки поиска и опознания этого персонажа получают бонус к набору кубиков +2. Чешуя несовместима с модификациями кожи или иными связанными с кожей качествами.

Персонажи с этим качеством страдают от социальной стигмы и модификаторов (см. врезку **Фрики**, стр. 152).

Фрики

Многие Отрицательные метагенетические качества создают ну очень странно выглядящих персонажей. В мире стандартизованных корпоративных шестерёнок и постоянного наблюдения, необычный метачеловек выделяется как панк на конференции гробовщиков. На него будут смотреть так, как будто у него две головы, особенно, если так и есть.

Начиная работать с табличкой «Пни меня» на спине, учитывайте, что каждый раз при получении качества в описании которого есть ссылка на этот раздел, ваш персонаж получит штраф -1 ко всем наборам кубиков Социальных проверок, а за каждые три таких качества его Социальный предел падает на 1. Это, ежели что, была чистая механика, а как это работает в игровом мире? Персонажа будут рассматривать как аутсайдера или бельмо в глазу, в каких бы кругах он не крутился. Ожидайте внимательного наблюдения, шепотков за спиной и прямых издевательств.

Некоторые аспекты причудливой внешности персонажа могут привлечь внимание не только гуманистических ушлёпков. Многих подмёнышей, в которых проявились насекомоподобные или драконьи черты, часто связывают с духами-насекомыми (к которым почти все относятся враждебно) или с драконами (после гражданской войны драконов поголовье драконьих хейтеров возросло), так что им желательно маскироваться. Те же кто пренебрегает маскировкой и ходит в одиночку частенько умирают.

В НОЧИ

«Как ты предпочитаешь действовать?»

Рэд поднял взгляд от кулера, набитого пакетиками с кровью, передав ей B+ и отложив себе AB-. «А ты?»

ЕБ сделала паузу, проткнула клыками пакетик и ухмыльнулась ему сквозь пурпурные локоны. «Клубы, типа того, где мы встретились. Больные ёбыри всегда ищут там малолеток, которых нетрудно подбить на перепихон. В моём случае они не просто откусывают кусок, которые не способны проглотить. Кусают их самих.»

Держа пакетик в руке, Рэд кивнул. «У меня есть знакомец в Одинокой Звезде, он даёт мне доступ к приговорённым к смерти, в Дарлингтоне.»

Она дохлебала последний пакетик. «Должно быть это не дёшево обходится.»

«Не так плохо как это.»

«По крайней мере твоя совесть чиста.» заметила она.

«Это да, во всяком случае хотелось бы думать.»

«Ты о чём?»

Рэд тяжело вздохнул. «Ну, это было один раз...»

Гул. Щелчок. Стук. Дюрасталевая дверь откатилась в сторону, породив в длинном коридоре эхо. Рэд проследовал за сержантом Макнамарой мимо рядов герметично запечатанных дверей. Мимо множества отбросов Сиэтла, ожидающих путешествия на стул.

«Сорок четвёртая, мы пришли. Гэри Хамфрис, множество убийств. В твоём вкусе, да?»

«Просто открой дверь и оставь нас наедине.»

Макнамара пожала плечами и приложила ключ-карту к маглоку. «Пятнадцать минут.»

Рэд вошёл в спартански обставленную камеру и оценил единственного постояльца. Хамфрис оказался низким человеком среднего возраста, оснащённый всеми признаками стандартного корпоративного винтика. Гэри взглянул на эльфа со смесью страха и усталости.

«У моего адвоката есть ещё неделя на поиск доказательств того, что я этого не делал. Время казни же ещё не наступило?»

Рэд приблизился к нему. Хамфрис упёрся спиной к стене, почти физически ощутимый голод эльфа вызывал панику. Телекинезом Рэд закрепил заключённого на стене. Эльф наклонился и позволил аромату ужаса удлинить свои клыки.

«Нет...» Хамфрис захныкал. «Нет, пожалуйста.»

«Шшш...» Рэд обхватил голову Хамфриса обеими руками и начал беззвучно провозглашать кощунственные литании своей традиции. Их глаза синхронно закатились. С двойным вздохом Рэд разорвал связь и сделав шаг назад снова оценил заключённого.

«Ты их не убивал.»

Хамфрис скользнул на пол и судорожно дышал после ментального сканирования. «Нет... Я любил их... Как я мог убить свою семью?»

Рэд тяжело вздохнул. «Сорвался обед.»

«Что?»

«Теперь я должен понять, как вытащить тебя отсюда.»

«И что произошло потом?»

Рэд провёл рукой по волосам, которые и дали ему прозвище и вздохнул. «Я подобрал дело, которое бросил СР. Нашёл настоящего убийцу. Нашёл способ, как Звезде и Макнамаре заработать очки, чем оплатил будущие визиты. Хамфрис помилован и переехал в Бостон.»

«А что произошло с настоящим убийцей?»

Рэд мрачно улыбнулся и открыл пакетик с кровью.

- Не так давно ко мне стукнулась Hannibelle и сказала: «Слэм,» (она зовёт меня Слэмом. Не всем удаётся читать.) «помнишь, FastJack говорил, что нам нужны новые перспективы? Думаю, у меня есть подходящий новичок.» Затем она кинула мне на мыло интересное резюме и, похоже, была права. Он другой. Потому я разрешаю Рэду пройти испытательный срок, хоть он и вампир. Даже хуже чем вампир — он фанат Блэкхокс! Так что это даже не испытательный период, а ультра-супер-испытательный! Блэкхокс! Я имею в виду, что пусть в последнее время их результаты не так плохи, но ведь у них не было кубка сколько лет? Тридцать шесть?
- Slamm-0!

- Вообще-то, я не согласен. На деле Сиэттлские Койоты никогда в действительности не выигрывали Кубок Стэнли. Даже до того, как покинули Финикс.
- Red

- Bull, ты не видел, куда я положил свой банхаммер?
- Slamm-0!

- Ты безнадёжный футбольный фрик.
- Netcat

Ночь в жизни

ТОПИКСТАРТЕР: RED

Когда кто-то узнаёт, кем я являюсь, что я могу и что я должен делать чтобы выжить, первый вопрос, обычно, «Что это такое?». Забавно, но каждый раз при встрече с другим заражённым, тот-же вопрос задаю я и никогда, никогда ответы не совпадают. Сходное состояние, разная мораль — в результате разные методы преодоления.

Если вы желает узнать, кто такие вампиры, рекомендую начать с работ Томаса МакАлистера. Его состояние достаточно близко к моему, и он способен показать вам природу зверя не будучи им.

Здесь же я дам вам инсайдерскую информацию. Расскажу, каково это, смотреть не в бездну, а из неё.

- О, милый маленький лестат, да? Пишешь при свечах, на пергаменте, а твои кружевные манжеты испачканы чернилами?
- Pistons

- Хорошо, временами я перебарщиваю. Я вампир, маг и эльф, тут уж тяжело выбрать причину. Однако, есть в моём состоянии нечто, что временами делает восковым философом. И я в этом отнюдь не единственный вампир. Некоторые из нас таким способом держатся за человечность.
- Red

Вы видели триды, вы читали книги, вероятно, вы хоть раз купили набор поддельных клыков на Хэлоуин. Но, отвечаю, самое близкое к правде, это серия книг Мартина де Вриса «Даррien Кросс». И искренне извиняюсь за всю тамошнюю мелодраму.

- Учитывая связь де Врисса с исходным материалом — неудивительно.
- Clockwork

- Да, это меня застало врасплох, но в свою защиту могу сказать, что долго не находил времени и вошёл в книжный запой ближе к середине цикла. Я закончил Дом Святой Белы примерно за три часа до того, как мне скинули видео о её выходе.
- Red

ПОСЛЕДНЯЯ НОЧЬ

Это может произойти где угодно. В переулке, в машине, в вашей постели. Вампир очень пронырлив, и ему не требуется приглашение чтобы войди в жилище. Он истощит вашу душу, оставив лишь омерзительнейшие отбросы и вирус, что защитит вас от смерти. И следующие несколько дней будет только превосходная тьма. Вы плывёте, возможно мечтаете, но не осознаёте, что вирус сливается с вами, сублимирует вашу личность, переписывает вашу ДНК, берёт что ему надо и отбрасывает остальное, пытается сделать вас идеальным убийцей. Идеальным носителем. У каждого штамма есть свои идеи относительно идеала. Сны становятся кошмарами.

Тогда вы просыпаетесь. И кошмары становятся явью.

ПЕРВАЯ НОЧЬ...

Единственное, в чём вы уверены, это необыкновенный голод. Ваше центральное, безграничное желание — жажда пищи, оно подавляет вашу волю и чувство собственного достоинства, так что большинство начинающих вампиров даже не потрудятся открыть холодильник, от содержимого которого их вывернет наизнанку. Чувства обостряются, слышится сердцебиение и пахнет кровью. Термографическое зрение выделяет пульс и тепло живой добычи, а инстинкт берёт верх. Сомнение — не более чем далёкий крик по сравнению с настоящей потребностью, и вы хватаете первого встречного, кем бы он ни был.

Зубы пронзают плоть, рот заполняет кровь и она приносит удовлетворение даже когда чувства становятся всё глубже. Некая часть вашей почерневшей ауры, быть может всё, что осталось от вашей души, стремится вперёд, по мостку прямой эмоциональной близости. Другими словами, вы пугаете жертву и, используя эту связь, подключаетесь к её душе. Вирус начинает вытягивать ауру жертвы, кусочек незаменимой души, в вашу собственную, и вас обоих накрывает абсолютный экстаз. Вы чувствуете, как безграничная пустота в душе заполняется чувством здоровья, целостности и нормальности. Это нечто вроде глипогликемической атаки, усиленной до безумной степени, и насыщение не просто удовлетворяет, оно также интимно и вдохновляюще. Хуже всего то, что вы чувствуете себя абсолютно правым.

Вирус изменил вас, превратил в инструмент охоты, убийства и размножения. Он сделал это со всей порочностью насильника и убийцы. Но собственный разум у вас сохранился. Вы живёте двойной жизнью, противоречите части собственного «Я», желающей бесчеловечных поступков, и хоть вы и думаете свободно, но в рамках совсем иной парадигмы.

- Итак, убивать их — милосердие? Самое то для розовых мохоков?
- Whippet

- Также говорили о троллях после дня Гоблинизации.
- Goat Foot

- И по-прежнему говорят о техномантах.
- Netcat

- Душесосы, кровопийцы и марионетки ИИ. Уничтожение опухоли делает тело метачеловечества здоровее.
- Clockwork

... И ВСЁ ПРИХОДИТ В НОРМУ

В основе всего лежит то, как вы воспринимаете своё новое состояние. Множество заражённых между смертью и адаптацией, выбирает смерть. Вирус манипулирует вами, использует привыкание и так далее, но вы сохраняете свою разумность, если, конечно, изменение не свело вас с ума и не превратило в животное. Известно, что различные штаммы по-разному реорганизуют нервные ткани, давая физиологическую предрасположенность к паранойе, ярости и даже мегаломании. Чувства перестраиваются, инстинкты меняются и вам нужно найти новое равновесие.

Итак, предположим, что вам удалось пережить невральную перестройку, поглощающие кошмары и концепцию того, что теперь вам предстоит совершать жуткие вещи ради выживания (типа как работа бегущего в тени). Как вы собираетесь адаптироваться? На что вы готовы пойти, чтобы дожить до следующей ночи?

- Сходный вопрос задаёт себе каждый бегущий.
- Pistons

- Говори за себя.
- Jimmy No

Для некоторых, страсть к еде необорима. Обоснования, или рационализация, обычно, стандартны, от философских аргументов про пищевую цепочку, до стиля токсичного шамана — «отбраковка стада». Такие люди имеют склонность к неизбирательности. Другие занимаются охотой или моральным выбором жертвы. Когда я только изменился, то проводил время в худших районах Чикаго, ожидая, пока на меня нападёт грабитель и попробует пырнуть ножом за кредстик. Позже, когда я прокачал навыки иллюзиониста, то мог привлечь насильников и сутенёров даже когда сыт, зная, что могу сделать город чище. Вы удивитесь, скольких друзей на районе может создать такая тактика. Плюс снаряжение перепадает, да и наличные больше не особо нужны. Таков сценарий чистой победы, если, конечно, вывести за скобки шанс получить сильных врагов.

- Самосуд 101. Хороший способ сдохнуть.
- Netcat

- Для умеющего регенировать, это не такая большая проблема.
- Butch

- Охотники знают о таких привычках. И могут прийти подготовленными.
- Hannibelle

Разумеется, не все хотят сражаться. Гули могут устроиться в некроплексы, найти работу врача, органлеггера или занять любую другую должность, дающую им доступ к метачеловеческой плоти. Некоторые вампиры и жертвы иных штаммов, могут найти законных доноров, которые выше пищевых ограничений. Я вспоминаю готический ночной клуб на Манхэттене, которым управлял вампир. У него не было недостатка в добровольных донорах крови. В любом случае можно найти места, в которых умирают люди. Я заметил, что приговорённые к смертной казни являются достаточно надёжным способом удовлетворить мои худшие желания без страданий невинных. Обходится это недёшево, но преимущества Инфицирования имеют свою цену.

И раз уж зашла речь, вам наверняка интересно,...

ЧТО ХОРОШЕГО В НОЧНЫХ ПРОГУЛКАХ

Мир становится живее, чем когда-либо прежде. Возможно, он останется таким навсегда. Запахи становятся яркими и более сложными. Термографическое и астральное зрение объединяются, придавая окружающему невероятную глубину, более того, вы видите жизнь в каждом человеке и каждом живом существе. Ваш слух острее, а инстинкты быстрее. Реакция возрастает настолько, что в моменты кризиса время замирает. Обычный урон не менее болезнен чем раньше, но ощущения исцеления этих ран за несколько секунд дают совершенно новый опыт и бесстрашие.

И нет более свободного чувства, нежели превращение в туман. Зрение мутнеет, звуки глохнут, гравитация становится воспоминанием, а ветер несёт тебя на встречу новым местам. Я пока не нашёл ни одной научной статьи, которая бы объясняла, как это работает, так что мне чрезвычайно интересно, но между тем эта способность позволяет легко и просто проникать в помещения и покидать их. Ну, в теории (об этом позднее). К сожалению кормление является очень мощным эмоциональным опытом как для вампира, так и для жертвы. Чаще всего инфекция Пробуждает носителя, давая новые сверхъестественные силы. И всё это вы можете получить за низкую цену — паразитическое вторжение в остатки вашей души. Опыт вечной жизни на грани.

- Обычно регенерация делает Инфицированного магнитом для пуль. Команде очень помогает.
- Kane

- Просто помните — магический урон исцеляющий фактор не потянет.
- Red

- Исцеляющий фактор?
- /dev/grrl

- Определение регенерации из старых комиксов.
- Bull

- Моим старым друзьям примерно семьдесят лет.
- Red

- Сколько тебе лет?
- Turbo Bunny

Не все новости так хороши. Прикосновение солнечного света становится очень болезненным. Длительный загар приводит к обгоранию, нечто вроде исключительно чувствительного альбиноса, хотя и с гораздо большим нервным откликом.

- Это значит, что боли больше.
- Butch

Однако для большинства из нас солнечный свет — куда более быстрый и много больший урон. Непосредственные ожоги кажутся следами чрезвычайного жара, а облака не особенно нас защищают. Ультрафиолет А проникает даже через небеса Сиэтла, разве что будут идти проливные дожди с облаками пепла, в этом случае ожоги появятся через несколько минут, впрочем, боль постоянна независимо ни от чего.

- УФ-А не является единственной проблемой для Инфицированных в солнечном свете, он несёт боль, но это только часть сложной головоломки. Доктор МакАлистер издал монографию, творчески названную «Причины фоточувствительности Инфицированных», в которой пролил свет на эту проблему. Каламбур случайно вышел. Но предупреждаю, она не для тех, кого пугают сложные слова и научный жаргон.
- > The Smiling Bandit

Воздействие древесины вызывает сильную аллергическую реакцию, это означает, что если вы просто положите руки на красивый нелакированный стол из красного дерева кожа моментально пойдёт пузырями. Ко всему прочему такие травмы не регенерируют, подобно обычным. Применимость магического лечения или медицинской помощи аналогична сходной травме метачеловека. Некоторые штаммы могут иметь собственные уникальные аллергены, типа аконита. У некоторых вампиров развиваются психосоматические аллергии: боль и волдыри при касании святых символов или запахе чеснока, хотя никакой научной причины для этого нет, за исключением того, что вирус меняет свойства под воздействием убеждений носителя. Парадоксальным способом это даёт надежду многим из нас. Ведь если вирус можно одурачить, ослабив нас, можно адаптировать его иным способом: сократив потребности в пище, ослабить действие солнца или иным способом ослабить бремя на нас и общество.

У вампиров есть и менее фольклорный недостаток — отсутствие плавучести и свойство отключаться при отсутствии кислорода. На мне сработали оба этих недостатка, лишив большей части жизни. Возможно, вампир может перейти в долгий сон по собственному желанию. Для меня же это была агония утопления после нескольких минут безрезультатной схватки за глоток воздуха.

- «Большая часть» это сколько? Серьёзно, сколько тебе лет?
- Turbo Bunny

- Чуть старше, чем ты способна поверить.
- Red

Также не следует забывать про неспособность многих Инфицированных потреблять обычную еду и напитки. Если вы называете это ерундой, подумайте, сколько социальных ситуаций включают совместную трапезу. Вы получаете массу свободного времени и теряете ещё одну связь с окружающими. Кто-то настаивает на совместной выпивке, и вас вытошнит куда быстрее, чем думаете. Редчайшие вампиры переборoли этот недостаток, и я чертовски хочу знать как. Да и тогда они должны проблеваться в течение часа, по крайней мере, мне так говорили. Мы ограничены высокобелковой жидкой диетой. Говорят, что это сейчас очень модно в фитнес-клубах Лос-Анджелеса. А у нас просто социально неприемлемый источник белка.

Ах да, прежде чем хвататься за вилы и факелы, знайте, что леонизация и, возможно, иные генетические процедуры, основаны на генетических структурах ВВЧМЧ. Так что-то, что вы ненавидите, уже в вашей жизни. Возможно в вас самих.

- Каждая мега провернула хоть одно исследование ДНК Инфицированных пытаясь отделить их способности от их недостатков. Отдельные плазмиды-переносчики Инфицированных тестировались в качестве векторов для более быстрого перекодирования.
- The Smiling Bandit

- Это не так-то просто.
- Man-of-Many-Names

ОХОТНИКИ, СТАВШИЕ ДИЧЬЮ

Бытие вампира — состояние двойственное. Мы должны постоянно охотиться ради выживания, но при этом на нас самих постоянно идёт охота. Усилия террористических групп, вроде Страх тьмы, и обычных хищников, наподобие гульской банды 162, не способствуют позитивному образу тех, кто предпочитает интеграцию. Ужас от того, что мы должны делать ради выживания, лишает нас многих любимых, а ничего, кроме этого не вдохновляет охотников лучше. Даже вампир Мартин де Врис сражается по этой причине, и я не могу винить его за это. Многие метроплексы выставляют награды за Инфицированных, а деньги, выплачиваемые за живую особь, стоит чувства вины за мучительные эксперименты, для которых их приобретают.

- Хммм...
- Clockwork

- На этот раз все согласны.
- Sticks

- Всё ещё побаливает Чикаго?
- Red

- Который час?
- Sticks

- Думаю, если бы я сказал, что сожалею, легче бы тебе не стало?
- Red

Корпоративная безопасность тоже стала нас учитывать. Форма тумана неспособна пройти через вентиляционные системы оснащённые УФ фильтрами, как и сквозь герметичные двери. Спреи древесных частиц и мощные УФ-А светильники дёшевы и эффективны. Стражи также создают нам проблемы, ведь мы двойственны, а медицинские и даже термографические сканеры быстро вычисляют нашу природу, после чего следует очень быстрая и беспощадная эскалация тревоги.

Но всё это профессиональные сложности, их нужно просто учитывать. Куда опаснее окружение. Соседи вычисляют тебя и вызывают копов, да и друзей тяжело удержать, когда они уверяются, что вы считаете их пищей, пусть даже подсознательно. В отличие от жертв Гоблинизации, мы именно настолько плохи, как люди и боялись. И чтобы подтвердить или опровергнуть эти страхи у нас есть только действия.

ПАДЕНИЕ

Каждый, рано или поздно, поддаётся искушению. Вы лжёте, обманываете, провожаете леди до дома и не звоните своей девушке, или смотрите в другую сторону, когда барыга продаёт наркоту детям. Рано или поздно, но это случается. У всех нас разные вкусы, для Инфицированных, это вкус душ.

Идёт обширная дискуссия о том, что именно возникает в результате Инфицирования. Это может быть магический материал наших душ или просто энергия, соединяющая душу с телом. Но это определённо связано с общим здоровьем тела и духа. Как бы то ни было, все Инфицированные имеют, в той или иной форме, каннибальские потребности. И всё в мире говорит нам, что правильно, и, соответственно, что нет.

Подумайте об этом. Сколько раз запрещали наисладчайшие плоды? Есть степени неправильности даже в самых страшных преступлениях. Для вампиров нет более сладкого и естественного преступления, чем пить свободно и глубоко, вкушать каждую каплю и крупинку, а затем позволить упасть шелухе к ногам. Каким бы ни показался странным процесс, мотивы вам, думаю, понятны. Вы же не желаете забрать вот эту девушку домой и наделать детишек? В 99,99% случаев, думаю, нет. Но вы готовы так поступить. Все биохимические триггеры, заставляющие вас чувствовать себя хорошо заточены на помощь в размножении. С Инфицированными точно также. Кормясь, особенно до смерти, мы чувствуем себя очень, очень, безумно хорошо.

- Должен добавить, характерно это для обеих сторон. Кусание вызывает привыкание и это не шутка. Многие выжившие после частичного истощения жаждут повторить это приключение, или ищут другой зависимости чтобы вышибить клин клином.
- Butch

- Сейчас пошла новая мода Кусь-Байт, ЛОЖь с ощущениями иссушения. За них можно получить хорошие деньги на правильных рынках, то есть за кулисами надёжных клубов и у фанатов боди-банков. Некоторые люди хотят и пирогом своим угостить и чтоб никто от него не откусил.
- 2XL

- Снаф есть снаф. Неважно в каком направлении звезда падает.
- Turbo Bunny

Само собой, тебе не нужны конкуренты, потому многие вампиры, знающие за собой слабость к чистой тарелке, после кормления добивают жертву, часто через обезглавливание. Обычно заряженного двойным зарядом крупнокалиберного дробовика достаточно для уничтожения мозга и сокрытия следов питания. Для многих Пробуждённых вампиров пойдут заклинания Разжижение, Сжигание также неплохо работает.

- Многие Инфицированные стараются не допустить продажи кусков в чоп-шопы, поскольку следовые доли инфекции могут быть обнаружены, что приведёт к массовой охоте. Как говорится «У меня есть несколько гулей, которые с удовольствием возьмут объедки.» Кажется, даже после того, как вампир забрал всё что хотел, в организме ещё остаётся остаточная энергия которую могут потребить гули.
- Butch

Для нас реальный ущерб является психологическим. Опять же вопрос в том, что происходит при питании? Взятие части не должно быть особенно страшно, уж не хуже проблем с некоторыми наркотиками и дешёвых киберконечностей. Но что происходит, когда мы забираем всё? Что происходит с нами? Есть ли у нас вообще души? И как будем мы судимы за то, что сделали? Так что не удивительно, что Инфицированные столь крепко держатся за жизнь.

- Остальные здесь тоже не святые.
- Baka Dabora

- Мир настолько окутан тьмой, что все мы прокляты либо нашими грехами, либо нашей самоуспокоенностью.
- Man-of-Many-Names

- Несколько богатых Инфицированных покровительствуют провидцам, за попытки взглянуть на их будущее, причём чаще чем обычные богачи. Как удивительно много они хотят знать о загробной жизни.
- Arete

В конечном счёте каждый Инфицированный задаётся вопросом, является ли он тем, кем себя считает, или он лишь маска, которую вирус использует для питания и размножения. Разрешить инстинкту делать то, что необходимо, то что вынуждены делать хоть на мгновение. Некоторым этого достаточно. Другие оправдывают состояние математикой: если не использовать особые способности, то для жизни хватит двух человек в год, надо только забиться поглубже. Некоторые из нас убивают раз в месяц и выживают в пустошах. Если кто-нибудь всё равно умрёт, почему бы не променять его на бессмертие? Это очень скользкий склон.

ТЫ И ОНИ

Я очень долго бегал в тенях. Я видел, как множество команд приходили и уходили, работал с психами и святыми, и несколькими другими Инфицированными. Но каждый раз повторялась одна и та же лажа. Каждый раз, когда текущая команда узнаёт, кто я такой проходилось снова зарабатывать их доверие. Я бы назвал это несправедливостью, но это не так. Даже бегущий-Инфицированный в которого верхняя голова работает нормально, представляет опасность, просто не такую как все думают.

Даже неопытный бегущий знает, что с теми самураями что набиты хромом вне всякой меры, следует держать ухо востро. Когда сэмми становится слишком металлическим, то он отрывается от метачеловечества, забывает, каково это — быть человеком и как общаться с ними. Работать с ними вроде можно, но теряются любые нормальные точки соприкосновения. Так что они начинают упиваться кровью, впадают в берсеркскую ярость или, в лучшем случае, нервный срыв. Всё зависит от их личности и природы их вэра. Самурай становится помехой, неизвестно в какой момент он запорет встречу, запорет бег или запорет всю команду разом.

Инфицированные бегущие находятся в примерно схожем положении. Вместо металла, у него вирусная мутация, которую необходимо контролировать. Различные источники дают различные вызовы. Но, в целом, с Инфицированными, обычно, тяжелее, ведь

кибер-псих уходит из общества, а Инфицированный напротив, начинает жаждать его, особенным, психопатическим способом. Это своего рода жадность, где кровь заменяет монеты. Инфицированные отдаются инстинктам, становятся холодными и безразличными к жизням металюдей. Они дурачатся с джонсонами. Они вырезают охранников при извлечении, или кидают команду, если внезапно начнут оценивать свои навыки по-другому. С ними вы не захотите работать. На них стоит охотиться, как и на любого бегущего, подставившего команду.

- Когда вы знаете как они действуют, то отличная работа: и для кармы полезная и оплата хорошая. Если вы не смогли найти никого, кто не заплатит вам за вынос спятившего Инфицированного — вы ошиблись профессией.
- Sticks

Хуже всего самые сильные Инфицированные. Вирус часто пользуется системой премий, усиливая носителя, когда тот помогает исполнять цели вируса (убивать, питаться и размножаться). Дело это нехитрое, поэтому безответственные вампиры кормятся чаще. Вирус не подавляет и не укрощает, он потворствует и позволяет свободно развиваться. Контролирующий себя вампир, которому можно доверить прикрывать спину, будет сильно слабее в сверхъестественном плане чем тот, кто подчиняется вирусу и видит в вас только еду. Эти дикари могут использовать любое количество своих сил, что для бегущего невозможно. Я слышал практически обо всём, от ментального доминирования до превращения в животных, и почти всё это есть в легендах. Отделять факты от мифов становится всё сложнее. Само собой, любой вампира может, со временем, выучить эти способности, но самый

самый быстрый путь к власти лежит через продажу остатков души.

В конечном итоге со всеми опасностями и преимуществами Инфицированный является таким же метачеловеком, что и все остальные, с учётом тех стрессов, что неизбежны при наличии ВРНГЭ, кибернетики и сотни иных проблем метачеловечества. В конце ночи мне нравится зависнуть с друзьями и хорошим фильмом или почитать в одиночестве. У меня есть хобби, я хожу в ночные клубы и с нетерпением жду тура воссоединённых Shield Wall. Вампиры могут быть героями также надёжно, как люди — гуманистами. Если я могут о чём-либо вас попросить, так это о том, чтобы вы воспринимали нас как отдельных лиц и оценивали нас по тому, что мы делаем и как мы это делаем. Впрочем, того же хотел бы любой.

В свою очередь, я буду счастлив поставить вам выпивку и ответить на любой вопрос. Об ответном напитке обещаю не просить.

- Могу взять это на себя...
- Plan 9

- Я удивлён тем, что ты не примерял Инфекцию на себя.
- Ethernaut

- Да примерял я. Но слишком многое нужно увидеть.
- Plan 9

- Серьёзно, это звучит как книга Дарриена Кросса.
- /dev/grrl

- Пособие «Как запинать», да?
- Kat o' Nine Tales

- Слышал, ты на бег надеваешь школьную форму.
- Red

- Думаю, у Kane есть что сказать
- Turbo Bunny

- На пули с деревом сейчас скидка.
- Kane

ШАГАЯ В ТЕНЯХ

Топикстартер: Hannibelle

«На что это похоже?» Изо всех вопросов, которые я получаю о бытии гуля, этот самый частый. По крайней мере я его отрепетировала. Обычно я на него не отвечаю, поскольку, во-первых, ответ выглядит как жалкое нытьё, во-вторых, большинство спросивших после пытались отстрелить мою Инфицированную задницу.

Потому я рада, что Red ответил на вопрос «Что тебе нравится в вампиризме?». Много лет я отвечала на вопрос о жизни гуля и больше не хочу, чтобы в меня стреляли, поэтому завязываю с ним. Вместо этого я отвечу на второй самый популярный вопрос «Как это с тобой случилось?» Он одновременно и проще, и сложнее.

НАГРАДА САМАРИЯТНИНА

Я была семнадцатилетней смазливой девчонкой, куда менее невинной, чем мои родители в этом же возрасте, но куда более чем сейчас. В миссионерской поездке от своей церкви я проехала большую часть КАШ до Амарильо, штат Техас, где располагается колония гулей. Три дня своего маленького приключения я помогала одному доктору, а потом один из гулей, маленькая девочка лет восьми, случайно оцарапала меня. Это был несчастный случай, даже по сей день не могу предположить, что она сделала это нарочно, ну да это не важно — она поцарапала меня, вирус проник в мою кровь и всё было кончено.

Я была Инфицирована.

- Я прям чувствую, как пост сворачивается на дорогу нытья. Я уже могу отстрелить твою задницу?
- Kane

- Ты женатый человек! Одобрит ли Kat это внимание к заднице?
- /dev/grrl

- Я могу стрелять во что угодно, пока это единственное, что я делаю. А ты, Лил Брич, домашку сделала? А работу по дому? Что-нибудь? Я тебе выходного не давал.
- Kane

Несколько следующих недель я помню сильно лучше, чем хотела бы. Была боль и лихорадка. и боль, и озноб, и боль. Хуже всего были руки, боль была самой мучительной, хотите верьте, хотите нет, но даже сейчас я временами чувствую, как они трансформируются. Слепота была не так страшна как говорят — двойственность некоторым образом это поправляет. Не, боль — полная жопа, не поймите меня неправильно, но по прошествии долгого времени видеть вещи на астральном плане очень красиво.

Раньше я работала с Инфицированными и знала, что будет дальше. Физические изменения были ерундой, по сравнению с тем, что мне придётся делать потом. Я сидела дома несколько дней, голод ещё не наступил, но я уже чувствовала его приближение. Мама на ночь запиралась в своей комнате, все были в ступоре от того, чем я стала, папа был в командировке. Я зашла в его кабинет, нашла револьвер, о котором по его мнению я не знаю, и приставила дулу к своему подбородку.

Пару минут, которые больше походили на год, я пыталась нажать на курок. Затем вошла моя младшая сестра, тогда ей было двенадцать лет. Она не была шокирована, скорее... разочарована. Должно быть она догадалась по моему поведению. Она вытащила пистолет из моей руки и положила его обратно в ящик.

«Ты этого не хочешь. И никто не хочет. Даже мама.» сказала она.

«Она не будет скучать по мне. Я большее не её девочка. Я — монстр. С тех пор как я заболела, она едва со мной разговаривает.»

Она пожала плечами «Ты же знаешь с каким трудом она приспосабливается к переменам. Она справится.» Она закрыла ящик. «Или примет тот факт, что ты не только лучший декер, чем папа, но и гуль, и станет прежней ебанутой сучкой. В любом случае она перестанет ссаться кипятком.»

«За языком следи!» Больше по привычке ответила я.

Она усмехнулась. «Всё что я говорю слышала от тебя!» Спорить мне было поздно, но я хоть притворялась хорошей девочкой-баптисткой. У меня есть проблемы с матерщиной, но сестре я старалась привить манеры поблагородней. Результат так себе, но я хоть пыталась. «Я не могу оказаться рядом с ней, когда проголодаюсь. Однажды мне уже пришлось по-тихому свалить. Дальше будет хуже.»

«В курсе.» Несколько минут мы провели в тишине, затем она посмотрела на меня почти с благоговением. «Ты могла бы стать бегущим в тенях! Ты почти также хороша как папа, да и добывать пищу будет куда проще.»

Ей было двенадцать, почти тринадцать и всё что она знала о бегущих, она узнала из тридов. Там всё было очень романтично, настолько, что било из мелкашки прямо в мозг. Но она была права. В тенях мне не придётся подвергать родителей принятию того факта, что их меленькая девочка ест людей. В тенях моё Инфицирование вторично.

Тогда я была наивна. В своё оправдание могу сказать, что мне было семнадцать, выросла я в безопасности и свою наивность принимала честно.

Я встала и пошла к двери. Она последовала со мной в спальню. Там она обняла меня и помогла упаковать вещи. Я мало что взяла: кое-что из одежды, старая дека Эллеганс Эпсилон, которою подарил отец, да пару сертифицированных кре дстиков, сныканых на всякий случай. Потом я покинула свой дом и никогда не возвращалась.

Следующие несколько лет я провела за не слишком достойными занятиями на нескольких континентах, но за оставшейся в Сиэтле семьёй приглядывала. Я не стала монстром пока моя сестра не умерла, но это уже совсем другая история.

- Знаешь, для сборника *Уличные легенды* я исследовал твою историю, как я тогда думал глубоко, но ничего и близко похожего не нашёл. Как тебе удавалось это скрывать?
- Sunshine

- Ой, бесстрашный журналист вернулся с пустыми руками. Какая жалость. Удивительно, что это работает, да? Может я сильно лучше, чем ты обо мне написал?
- Hannibelle

- Это... страшновато. Я вас действительно недооценил.
- Sunshine

ТАНЕЦ НА РУИНАХ

Каждодневные истины о Инфицированных становились страшнее с каждым днём. Ситуация начала ухудшаться в 2072-ом, но настоящая жесть пошла с 2074-ого. Между убийствами Полдника, забавами 162-ых и Страха Тьмы у нас не было ничего, что могло бы создать хорошую репутацию. Награды росли с января 2074-ого, когда произошла бойня в Особняке, а после комин-аута Мартина де Вриса они ломанулись вверх, особенно в Техасе.

- Хотите щепотку иронии? После Особняка и де Вриса награда за нас поднялись почти втрое, и также поднялись продажи его романов. Они упали после инцидента в Хьюстоне, но в начале 2075-ого начался рост продаж, который продолжается и по сей день. Люди сегодня покупают «Враг моего врага» чаще, чем во время релиза, а он был в 2074-ом.
- Red

- Тактическая группа УП Шов вылетела по анонимному звонку на следующий день после инцидента с Особняком. Вампиром, убивший всех в этом ресторане, назвали Джорджию Милтон, предпринимательству из Свободной Калифорнии. Она умерла на складе в Клеберне, когда её бросили лицом вниз на землю. После этого она сгорела заживо. Лейтенант Боуден и его команда успешно выслеживают подражателей Полдника, но «Привести их живыми» точно не их девиз.
- Rigger X

Само собой, законы Ньютона действуют и в обществе. С появлением Страха Тьмы, Лига Освобождения Гулей резко активизировалась. Действия террористов всё ещё более известны, но активисты пытаются сохранить свечу прав Инфицированных зажжённой. Там есть жалельщики, их куда больше чем вы можете предположить, но есть и фанатики, а с ними ненависть и страх. Только вот одна симпатия против всеобщей ненависти не покатит. Не знаю. Может так оно и должно быть.

- Есть среди них небольшая группа сочувствующих, которые пытаются продемонстрировать участие преднамеренно Инфицируясь. Они это называют «Разделить борьбу». Чёрт меня подери, когда я думаю об этом специально меня холодный пот прошибает.
- /dev/grrl

- Мудачьё.
- Sticks

- И это никому не помогает. Нам не нужна конкуренция за ресурсы, или кто другой, не способный взломать дикость.
- Hannibelle

Несмотря на всё это, я желаю ЛОГ удачи, ведь даже если бы у нас не было проблем с нашими собственными террористами и психами, у нас всё равно остаётся вирус, который временами настоящий ублюдок. Помнишь то дерьмо, о котором я рассказывал о Штормовом фронте? Оно не только сохраняется, оно становится хуже. Или, по крайней мере, страннее.

Начнём с личного. Три месяца назад в Снохомише произошло несколько похищений. В основном уличный народ, которых искать никто не будет. Только у одной пропавшей нашлись родственники с деньгами, которые наняли моих друзей. Оказалось, что бедные, несчастные грендели, безвредные и кроткие члены нашего маленького генетического клуба, вовсе, блять, не такие кроткие. Небольшая их стая устала подбирать бродяг и вышла на агрессивную охоту за метачеловеческой добычей. Декси и её команда с великим трудом выбрались из их логова с целыми конечностями.

Вдобавок перед Новым годом по улицам Лондона бегал обезумевший луп-гару. Неудивительно, что местным это не понравилось. Сообщения об этом конкретном луп-гару гласили, что он был быстрее и много более жесток чем большинство. В конце концов его завалили совместными усилиями нескольких правоохранительных контор. Я был готов списать этот эпизод на разовую вспышку агрессии, но сводя вместе доклады о активности и нападениях луп-гару за последние два-три года обнаружил тенденцию. Сообщения становятся всё более пакостными, а это о многом говорит.

- Команда, с которой я недавно познакомился, оказалась в парижских катакомбах и наткнулась на колонию гренделей. Там была не только адская битва, но и дети с младенцами. Либо гренделли заразили несколько семей оптом, либо они способны размножаться.
- Sticks

- Нам известно, что бандерснэчи способны давать потомство и есть подтверждённые случае наблюдения спаривания фомориагов, но там нет подтверждения появления потомства. Слухи о щенках луп-гару ходят годами. Являются ли жертвы Штамма II такими стерильными как нам говорили? По этому вопросу требуются дополнительные исследования.
- The Smiling Bandit

- Мне не нужен образ, возникший в моей голове.
- Netcat

Само собой, ещё много чего можно рассказать, но я прерываю свой рассказ и возвращаюсь к работе. В конце концов, мир не изменится сам, потому мне пора туда, делать свою часть работы.

Это будет долгий и интересный рейс.

- Очень похоже на то. Добро пожаловать.
- Kane

Контролируя Инфицированных

Сила Форма тумана даёт массу возможностей игрокам и массу проблем мастеру игры, но их можно компенсировать некоторыми недостатками.

- Всё более распространёнными становится герметизация помещений, это усложняет скрытое проникновение через двери и окна.
- Большинство корпоративных и множество частных объектов стали использовать в системах вентиляции усовершенствованные блоки фильтрации, это сильно затрудняет передвижение через воздуховоды.
- Более того многие системы обладают антимикробным фильтром, для Инфицированных это практически смертный приговор.
- Многие корпоративные подразделения безопасности начали устанавливать на входе и выходе из своих объектов генераторов высокоинтенсивных УФ лучей. Их мощности недостаточно для нанесения реального урона большинству Инфицированных, но их вышибает из Формы тумана (см. **Шагая в тенях** на стр. 161).

Опциональное правило: Согласно стандартным правилам, тварь в форме тумана преобразует себя, любую надетую обычную одежду и связанные с ней фоки, неважно, активные или нет. Любые оплаченные Сущностью аугментации также преобразуется в туман, поскольку являются частью тела. Всё прочее же снаряжение остаётся на месте. Опциональное же правило позволяет Инфицированному взять в Форму тумана снаряжение весом не более (его Сущность) килограмм. Для каждого такого предмета персонаж должен пройти проверку Сущности + Сила Воли против Сопротивляемости объекта (см. стр. 323 ОКП SR5). В случае победы Инфицированного, предмет преобразуется. Обратное преобразование проверки не требует.

Если Инфицированный не смог преобразовать всё нужное снаряжение, он может попробовать трансформироваться снова. Однако, каждая такая попытка ускоряет потерю Сущности (см. стр. 437 ОКП SR5), что делает необходимым дополнительно кормление, а это, в свою очередь, может привести к привыканию к высасыванию Сущности (см. **Привыкание высасыванию Сущности,** стр. 167), а также повышенному вниманию копов и охотников на вампиров.

Шагая в тенях

Аллергия (Солнечный свет) отображает повышенную чувствительность в свету, в частности к ультрафиолету-А. Обычный смог разрастания, например, Сиэтла, слабо останавливает этот компонент солнечного света. Крайне мощный слой вулканического пепла или другого загрязнения может ослабить аллергию, хотя маловероятно что он будет настолько плотным, что полностью заблокирует УФ-А. В дни особо сильного загрязнения, когда обычным металюдям надо надевать маски, Инфицированный персонаж может снизить тяжесть аллергии на один уровень (так Серьёзная аллергия становится Умеренной).

Обратите внимание на то, что чистая сила солнца позволяет УФ-А отражаться от бетона, асфальта и окон. Поэтому простое использование зонтика или передвижение в тени здания не даст Инфицированному защиту. Передвижение днём требует глубокого капюшона и маски, да и это лишь ослабляет аллергию, не убирая её полностью. Блокирующие ультрафиолет стёкла могут сделать автомобиль безопасным, а одежда, обработанная против УФ, даст облегчение, но, само собой, не тем местам что ею не прикрыты.

Искусственное УФ освещение также некомфортно. Обычно его недостаточно для полноценной анафилактической реакции, но многие системы безопасности включают излучатели УФ для защиты от Инфицированных. Такого излучения достаточно для вызывания дискомфорта и предотвращения использования Инфицированными своих сил.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В описании силы Инфекция, что в Основной книге правил, сказано, что заразившиеся ИП становятся НИП и переходят под управление мастера игры. Эти опциональные правила позволяют обойти это ограничение.

Ниже игрокам и мастерам игры предлагаются правила, позволяющие играть Инфицированными ПИ. Это может быть рискованно, поскольку Инфицированные столь сильны что способны поломать кампанию без должной аккуратности. Тем не менее, при правильном подходе игроков и мастера игры они могут привнести массу возможностей для отыгрыша и переживаний.

СОЗДАНИЕ ИНФИЦИРОВАННОГО ПЕРСОНАЖА

Сам процесс создания такого персонажа не отличается от любого другого. Соответствующее качество приобретается в тот же момент что и прочие качества, тогда же персонаж получает различные бонусы и штрафы. Однако, при создании обычного персонажа на Положительные качества не может выделяться больше 25 очков кармы, в случае же Инфицированного персонажа этот лимит не действует, впрочем обычный лимит Отрицательных качеств в 25 очков всё ещё работает. Таким образом, персонаж не может получить качество мутакуа, если он не Пробуждён.

С момента первого появления вирус мутировал, за последние же несколько лет он проявил массу изменений своего поведения. Наиболее заметные изменения произошли у Инфицированных Штаммом I и III, хотя и Штамм II изменился.

Предполагается, что вновь-создаваемые Инфицированные ПИ были Инфицированы также недавно или, по крайней мере, разделяют качества новичков. Недавно Инфицированные, обычно, не начинают свою жизнь со всеми модифицируемыми атрибутами, как НИП. Каждое качество

Инфицированного имеет список Физических и Ментальных атрибутов, которые улучшает ВВЧМЧ. Недавно Инфицированный ПИ может поднять два Физических атрибута на одно очко, или увеличить один Физический атрибут на два очка. Аналогичным образом Инфицированный ПИ может поднять два Ментальных атрибута на одно очко, или увеличить один Ментальный атрибут на два очка. Само собой, выбираемые для улучшения атрибуты должны находиться в перечне Улучшаемые Физические атрибуты или Улучшаемые Ментальные атрибуты соответствующего качества. Новые минимумы и максимумы атрибутов персонажа указаны в Таблице атрибутов Инфицированных (см. стр. 168).

Все Инфицированные ПИ получают силы и слабости тварей; они указаны в перечнях Получаемые силы и Получаемые слабости соответственно. Большинство Инфицированных персонажей не начинают игру со всеми возможными силами, которые может получить представитель их Штамма. Многие из этих качеств указаны в перечне Опциональные силы. Их можно приобрести за карму по мере развития персонажа, Инфицированные персонажи начинают игру без таких сил. За каждые два месяца в игре можно приобрести одну, и только одну, Опциональную силу. Вы можете приобретать только те Опциональные силы, которые находятся в перечне Опциональные силы вашего типы Инфицированных. Перечень этих сил можно найти в таблице Опциональные силы Инфицированных, на странице 169.

Инфицирование не удаляет особые способности, полученные персонажем за принадлежность к метатипу. Так, ставший гнавером дварф, не потеряет своё термографическое зрение.

Обычно, Инфицированные персонажи могут получать аугментации, но им необходимо помнить о балансе Магии и Сущности, а также о потери Магии при потере Сущности. Инфицированные с качеством Регенерация, нуждаются в высококачественных механизмах, ведь плохие аугментации их тело попросту вылечит и отторгнет, так что они могут устанавливать только дельтавэр.

ИНФИЦИРОВАНИЕ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Разумеется, персонаж игрока может Инфицироваться во время игры. Если на этот момент у персонажа быть неизрасходованная карма, ею оплачивается приобретаемое качество. Если имеющейся у персонажа кармы недостаточно для приобретения качества, он тратит всю получаемую впоследствии карму на выкуп качества, пока не потратит на него нужное количество очков.

Радикальные изменения Инфицирования сказываются на биовэре. Любой биовэр теряет очко рейтинга, если тот был равен одному или вовсе отсутствовал — этот конкретный экземпляр биовэра потерян. Кибервэр страдает не так сильно, но есть вероятность что все имплантаты не дельта-уровня будут отторгнуты. Для каждого имплантата персонажа игрок совершает бросок Тело + Сущность (округляется вниз) (3). При провале тело персонажа отторгает аугментацию, вызывая вокруг неё боль и воспаление. Они оцифровываются получением одной клетки Физического урона за каждый отторгнутый имплантат в день. Персонаж должен либо удалить аугментацию, либо начать курс имуноподавляющих препаратов. Они обходятся в 100 нюйен за месяц и дают штраф -2 к набору кубиков любой проверки Сопротивления Болезни.

Обратите внимание, любой Инфицированный обладающий силой Регенерация (см. стр. 435 ОКП SR5), также получает все связанные с нею неудобства. Более подробная информация о том, как сочетается Инфицирование и аугментации будет дана позднее, в дополнениях, посвящённых аугментациям.

Зависимость от высасывания Сущности

Высасывание Сущности (см. стр. 429 ОКП SR5) — акт истощения жизненной силы метачеловека, является самой разрушительной и интимной силой доступной Инфицированному. Две ауры объединяются и одна пожирает другую в акте немыслимого экстаза.

Это лучше любого наркотика, но потенциал зависимости схож. Однако, в отличии от наркотика, Высасывание Сущности обладает двумя жертвами: Инфицированный высасывает Сущность, а жертва её теряет.

Для жертвы опасность очевидна. Сущность — ограниченный ресурс и как только она кончается жертва умирает. Также это даёт жертве возможность Инфицироваться. Помимо этого, высасывание Сущности может подтолкнуть его к роли пешки вампира, которой Инфицированный поддерживает свою Сущность снова и снова, а жертва находится в состоянии экстатического рабства.

Для Инфицированых зависимость от Высасывания Сущности приводит к поиску всё большего количества жертв. Это, в свою очередь, приводит к большему высасыванию Сущности, большему количеству убийств и грудам трупов на земле. За этим логично следует усиление бдительности, повышению внимания правоохранительных органов и множеству других проблем, причём не только у виновника всей этой суматохи, но и у всех Инфицированных региона. Которые будут вовсе не рады такому интересу.

Таблица зависимости

Вещество	Рейтинг Зависимости	Порог Зависимости
Высасывание Сущности (Жертва)	Рейтинг Магия Инфицированного	2
Высасывание Сущности (Инфицированный)	Сущность цели +2	2

Создание Инфицированного персонажа шаг за шагом

Создайте персонажа как обычно, помните о грядущих изменения Сущности и Магии, также не забудьте о проблеме с кибервэром и способностями техноманта.

На Шаге четыре: Качества приобретите желаемое качество Инфицированного (помните о требовании подвида). Убедитесь, что приобрели достаточно Отрицательных качеств чтобы уравновесить баланс кармы. При получении качества Инфицированного сделайте следующее:

- Запишите изменения минимальных и максимальных атрибутов.
- Прибавьте два очка к выбранным Физическим атрибутам (+2 к одному, или по +1 к двум).
- Прибавьте два очка к выбранным Ментальным атрибутам (+2 к одному, или по +1 к двум).
- Измените Сущность/Магию в соответствии со штаммом ВВЧМЧ.
- Примените к своему персонажу силы и слабости.

Затем переходите к Шагу пять создания персонажа!

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА ИНФИЦИРОВАННЫХ

Обратите внимание, в нижеописанных качествах фраза «+1 к скоростям передвижения» относится к множителям передвижения. Таким образом персонаж-баньши с Ловкостью 3 повышает скорость Шага с 6 (Ловкость x2) и скорость Бега 12 (Ловкость x4), до скорости Шага 9 (Ловкость x3) и скорости Бега 15 (Ловкость x5). Также бонус распространяется на ускорение, даваемое Спринтом, так дварфы и тролли получают +2 метра за успех, а люди, эльфы и орки +3.

Бандерснэч

Bandersnatch

Цена: 22 кармы

Это качество может быть получено только персонажами-сасквочами (см. стр. 120). Родная шерсть персонажа становится потёртой и неоднородной, поскольку заменятся новой адаптивной формой. По сравнению с незаражённой формой конечности удлинены, а клыки более выражены.

Улучшаемые Физические атрибуты: Тело, Реакция, Сила

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Сила Воли, Интуиция

Получаемые Силы: Адаптивный окрас (стр. 178), Естественное Оружие (Укус: (Сила +1)Ф, БР -1, Досягаемость -1), Естественное Оружие (Коготь: (Сила +2)Ф, БР -1)

Получаемые слабости: Аллергия (Солнечный свет, Слабая), Требования к Пище (Плоть сасквочей), -1 Логика, -1 Харизма

Комментарии: Бандерснэчи получают +1 к Досягаемости. Они переносят Штамм II ВВЧМЧ.

Баньши

Banshee

Цена: 32 кармы

Это качество может быть получено только персонажами-эльфами. Трансформация относительно незаметная; помимо некоторой измождённости в обычных условиях баньши тяжело отличить от эльфа.

Улучшаемые Физические атрибуты: Тело, Реакция, Сила

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Сила Воли, Интуиция, Харизма

Получаемые Силы: Двойственность, Высасывание Сущности, Иммунитет (Старение), Инфекция, Естественное Оружие (Укус: (Сила +1)Ф, БР -1, Досягаемость -1), +1 кубик инициативы, +1 к скоростям передвижения. Помимо этого, выберите одно Усиленное Чувство или Иммунитет как бесплатную Опциональную силу.

Опциональные силы: Усиленные Чувства (Слух, Обоняние), Ужас, Иммунитет (Патогены, Токсины), Форма Тумана, Парализующий Вой, Регенерация

Таблица атрибутов Инфицированных

Метатип	Тело	Лов.	Реа.	Сила	СВ	Лог.	Инт.	Хар.
Бандерснэч	6/12	1/6	2/7	5/12	1/8	1/5	1/8	1/4
Баньши	1/7	2/7	1/8	1/7	1/7	1/6	1/7	1/9
Вампир	1/7	1/6	1/8	1/7	1/7	1/6	1/7	1/8
Вендиго	4/11	1/6	1/8	3/9	1/7	1/6	1/7	1/7
Гнавер	3/9	1/6	1/7	3/10	2/8	1/5	1/8	1/5
Гоблин	3/9	1/6	1/7	3/9	2/8	1/4	1/8	1/5
Грендель	4/11	1/6	1/7	3/11	1/7	1/4	1/7	1/4
Гуль (Дварф)	3/12	1/6	1/7	3/11	2/9	1/5	1/7	1/4
Гуль (Орк)	4/13	1/6	1/8	3/11	1/8	1/4	1/7	1/3
Гуль (Сасквоч)	6/15	1/6	1/9	5/13	1/8	1/5	3/9	1/4
Гуль (Тролль)	5/14	1/5	1/8	5/13	1/8	1/4	1/6	1/2
Гуль (Человек)	1/10	1/5	1/8	1/9	1/8	1/5	1/7	1/4
Гуль (Эльф)	1/10	2/7	1/8	1/9	1/8	1/5	1/7	1/6
Дзоо-ноо-куа	5/12	1/5	1/8	5/12	1/7	1/5	1/7	1/4
Луп-гару	1/7	1/6	1/8	1/10	1/7	1/5	1/8	1/4
Мутакуа	5/12	1/6	1/8	5/13	1/8	1/5	1/7	1/4
Носферату	1/7	1/7	1/7	1/7	1/8	1/8	1/8	1/8
Пожинатель	1/8	2/7	1/9	1/9	1/7	1/4	1/8	1/4
Фомориаг	5/13	1/5	1/7	5/13	1/4	1/4	1/6	1/4

Положительные качества Инфицированных

Качество	Карма	Страница
Бандерснэч	22	168
Баньши	32	168
Вампир	27 (см. опис.)	169
Вендиго	47 (см. опис.)	170
Гнавер	29	171
Гоблин	27	171
Грендель	32	172
Гуль (Дварф)	29	172
Дзоо-ноо-куа	43	172
Луп-гару	30	173
Мутакуа	54 (см. опис.)	173
Носферату	48 (см. опис.)	174
Пожинатель	29	174
Фомориаг	22	174

Отрицательные качества Инфицированных

Качество	Карма	Страница
Переносчик	10	175

Опциональные силы Инфицированных

Качество	Карма
Влияние	9
Доспех (за очко)	6
Иммунитет (Огонь)	6
Иммунитет (Патогены)	6
Иммунитет (Токсины)	6
Магический страж	9
Парализующий Вой	9
Принуждение	9
Регенерация	12
Ужас	9
Усиленные Чувства (Вкус)	3
Усиленные Чувства (Зоркость)	3
Усиленные Чувства (Обоняние)	3
Усиленные Чувства (Слух)	3
Усиленные Чувства (Сумеречное Зрение)	12
Усиленные Чувства (Термографическое Зрение)	9
Форма Тумана	12

Получаемые слабости: Аллергия (Солнечный свет, Серьёзная), Требования к Пище (Кровь металюдей), Потеря Сущности, Уязвимость (Серебро), Уязвимость (Дерево)

Комментарии: Баньши могут потреблять только кровь, ежели они употребят нечто иное, то в течение часа страдают от тошноты (см. стр. 445 ОКП SR5). Они переносят Штамм I ВВЧМЧ.

Урон полученный за аллергию на солнечный свет нельзя исцелить регенерацией, даже после прекращения воздействия солнца. Обычное и магическое лечение работает по обычным правилам.

ВАМПИР

Vampire

Цена: 27 кармы (+10 кармы для не-людей)

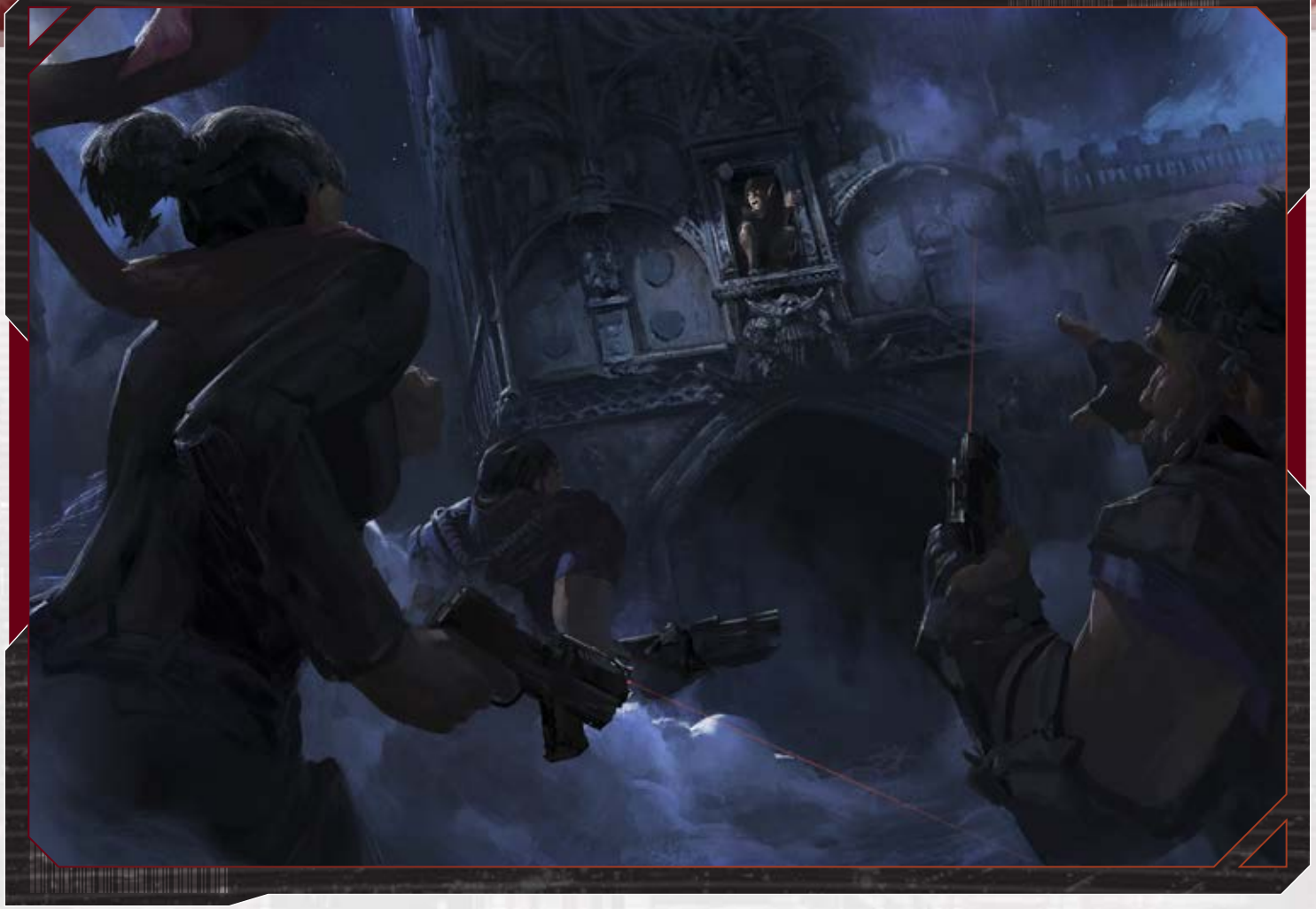
Обычно, это качество может быть получено только персонажами-людьми, но и иные метатипы могут его получить на усмотрение мастера игры. Кожа вампира бледнеет, а клыки становятся более выраженными. Во всём прочем он выглядит также как до Инфицирования.

Улучшаемые Физические атрибуты: Тело, Реакция, Сила

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Сила Воли, Интуиция, Харизма

Получаемые Силы: Двойственность, Высасывание Сущности, Иммунитет (Старение), Инфекция, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР -1, Досягаемость -1), +1 кубик инициативы, +1 к скоростям передвижения. Помимо этого, выберите одну силу: Усиленные Чувства или Иммунитет (из указанных ниже) как бесплатную Опциональную силу.

Опциональные силы: Усиленные Чувства (Слух, Обоняние, Термографическое Зрение), Иммунитет (Патогены, Токсины), Форма Тумана, Регенерация



Получаемые слабости: Аллергия (Солнечный свет, Серьёзная), Аллергия (Дерево, Серьёзная), Требования к Пище (Кровь металюдей), Потеря Сущности, Вынужденный Покой (Нехватка Воздуха, (Сущность) минут)

Комментарии: Вампиры могут употреблять только кровь и если они употребят нечто иное, то в течение часа страдают от тошноты (см. стр. 445 ОКП SR5), если они потребляют алкоголь, тошнота начинается в течении пятнадцати минут. Рассматривайте оба эффекта как один приступ тошноты. С разрешения мастера игры игрок может сделать проверку Тело + Сила Воли (3), в случае успеха персонаж может сдерживать тошноту 10 минут; потом она неизбежна. Они переносят Штамм I ВВЧМЧ.

Вампиры имеют меньшую плавучесть нежели люди и получают штраф -4 к набору кубиков всех проверок совершаемых в воде, когда они лишены адекватного плавательного приспособления (обратите внимание, такое устройство уменьшает их скорость плавания до среднего значения между Силой и Ловкостью -1, до минимума в 1).

Урон полученный за аллергию на солнечный свет нельзя исцелить регенерацией, даже после прекращения воздействия солнца. Обычное и магическое лечение работает по обычным правилам.

ВЕНДИГО

Wendigo

Цена: 47 кармы (-10 кармы если персонаж уже был Пробуждён)

Это качество может быть получено только персонажами-орками. Среди Инфицированных Штаммом I вендиго претерпевают самые драматичные изменения. Они становятся выше примерно на 30 сантиметров, а волосы на теле преобразуются в длинный белый мех. Ногти превращаются в крепкие когти, а клыки становятся более похожими на кинжалы.

Улучшаемые Физические атрибуты: Тело, Реакция, Сила

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Все

Получаемые Силы: Двойственность, Высасывание Сущности, Иммунитет (Старение), Инфекция, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР -1, Досягаемость -1), Естественное Оружие (Коготь: ЗУ (Сила +2)Ф, БР -1), +1 кубик инициативы, +1 к

скоростям передвижения. Помимо этого, выберите одну силу: Усиленные Чувства или Иммунитет (из указанных ниже) как бесплатную Опциональную силу.

Опциональные силы: Усиленные Чувства (Слух, Обоняние, Зоркость), Ужас, Иммунитет (Патогены, Токсины), Влияние, Регенерация

Получаемые слабости: Аллергия (Чёрные металлы, Умеренная), Аллергия (Солнечный свет, Серьёзная), Требования к Пище (Плоть металюдей), Потеря Сущности

Комментарии: Все вендиго пробуждаются как маги, если они не были Пробуждёнными до Инфицирования. Если персонаж был адептом, он становится мистическим адептом. Вендиго переносят Штамм I ВВЧМЧ.

Урон полученный за аллергию на солнечный свет нельзя исцелить регенерацией, даже после прекращения воздействия солнца. Обычное и магическое лечение работает по обычным правилам.

ГНАВЕР

Gnawer

Цена: 29 кармы

Это качество может быть получено только персонажами-дварфами. Кожа Инфицированного приобретает бледно-серый оттенок и грубую структуру. Челюсть становится несколько более выступающей, а зубы, особенно трёхбугорковые, удлиняются.

Улучшаемые Физические атрибуты: Тело, Реакция, Сила

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Сила Воли, Интуиция

Получаемые Силы: Доспех +1, Двойственность, Иммунитет (Токсины), Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +2)Ф, АР—, Досягаемость -1), Тлетворное Дыхание, Парализующее Касание

Опциональные силы: Доспех

Получаемые слабости: Аллергия (Солнечный свет, Умеренная), Требования к Пище (Кости металюдей)

Комментарии: Подобно своим прародителям дварфам, гнаверы получают +2 к набору кубиков проверок при сопротивлении патогенам. Бонусные кубики против токсинов заменяются иммунитетом к токсинам. Гнаверы переносят Штамм II ВВЧМЧ.

ГОБЛИН

Goblin

Цена: 27 кармы

Это качество может быть получено только персонажами-дварфами. После Инфицирования персонажи быстро сбрасывают жир и волосы, становясь похожими на скелеты. Со временем их тело начинает неприятно пахнуть.

Улучшаемые Физические атрибуты: Тело, Реакция, Сила

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Сила Воли, Интуиция

Получаемые Силы: Двойственность, Высасывание Сущности, Иммунитет (Старение), Инфекция, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР -1, Досягаемость -1), Естественное Оружие (Когти: ЗУ (Сила +2)Ф, БР -1), +1 кубик инициативы, +1 к скоростям передвижения. Помимо этого, выберите одну бесплатную Опциональную силу (за исключением Регенерации).

Опциональные силы: Усиленные Чувства (Обоняние, Вкус), Иммунитет (Огонь, Токсины), Регенерация

Получаемые слабости: Аллергия (Солнечный свет, Умеренная), Требования к Пище (Плоть металюдей), Потеря Сущности, Уязвимость (Железо), -1 Логика, -1 Харизма

Комментарии: Гоблины неспособны переваривать глубоко переработанную пищу и испытывают тошноту (см. стр. 445 ОКП SR5) когда её потребляют.

Подобно своим прародителям дварфам, гоблины получают +2 к набору кубиков проверок при сопротивлении патогенам. Бонусные кубики против токсинов заменяются иммунитетом к токсинам. Гоблины переносят Штамм I ВВЧМЧ.

Урон полученный за аллергию на солнечный свет нельзя исцелить регенерацией, даже после прекращения воздействия солнца. Обычное и магическое лечение работает по обычным правилам.

ГРЕНДЕЛЬ

Grendel

Цена: 32 кармы

Это качество может быть получено только персонажами-орками. Волосяной покров тела становится всё более обильным пока не превратится в короткий и грубый мех. Конечности гренделей удлиняются, позволяя лучше хватать добычу. Клыки удлиняются, а глаза слегка выпучиваются.

Улучшаемые Физические атрибуты: Тело, Реакция, Сила

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Сила Воли, Интуиция

Получаемые Силы: Контроль Животных (Подземные создания), Сокрытие (только себя), Двойственность, Усиленные Чувства (Обоняние, Термографическое Зрение), Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР -1, Досягаемость -1), Естественное Оружие (Когти: ЗУ (Сила +1)Ф, БР -1), Парализующее Касание

Получаемые слабости: Аллергия (Солнечный свет, Умеренная), Требования к Пище (Плоть металюдей), -1 Логика, -1 Харизма

Комментарии: При использовании силы Контроль Животных Харизма гренделя увеличивается на +3. Грендели получают +1 к Досягаемости. Они переносят Штамм II ВВЧМЧ.

ГУЛЬ

Ghoul

Цена: 29 кармы

Это качество может быть получено персонажами любого метатипа. Кожа гуля становится грубой и приобретает сероватый оттенок, а волосы на лице и теле выпадают. Пальцы удлиняются и ногти на руках превращаются в когти. Зубы становятся острее и более ярко выраженными. Гули теряют зрение — их глаза покрываются толстыми белыми катарактами.

Улучшаемые Физические атрибуты: Тело, Реакция, Сила

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Сила Воли, Интуиция

Получаемые Силы: Доспех +1 (кумулятивна с природным кожным панцырем), Двойственность, Усиленные Чувства (Слух, Обоняние), Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР -1, Досягаемость -1), Естественное Оружие (Когти: ЗУ (Сила +1)Ф, БР -1), Разумность

Получаемые слабости: Аллергия (Солнечный свет, Умеренная), Требования к Пище (Плоть металюдей), Ослабленные Чувства (Слепота), -1 Логика, -1 Харизма

Комментарии: Гули могут переваривать только сырое мясо и если они употребят нечто иное, особенно приготовленную пищу, то в течение часа страдают от тошноты (см. стр. 445 ОКП SR5). С разрешения мастера игры игрок может сделать проверку Тело + Сила Воли (3), в случае успеха персонаж может сдерживать тошноту 10 минут; потом она неизбежна. Гули переносят Штамм III ВВЧМЧ.

ДЗОО-НОО-КУА

Dzoo-noo-qua

Цена: 43 кармы

Это качество может быть получено только персонажами-троллями. ВВЧМЧ заставляет природною кожную броню тролля обрастать гротескными неоднородными шипами и узлами. В сочетании с увеличенным размером и мышечной массой, дзоо-ноо-куа выглядит пугающе и ужасающе.

Улучшаемые Физические атрибуты: Тело, Реакция, Сила

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Сила Воли, Интуиция

Получаемые Силы: Доспех +1 (кумулятивна с природным кожным панцырем), Двойственность, Высасывание Сущности, Иммунитет (Старение), Инфекция, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР -1, Досягаемость -1), Естественное Оружие (Коготь: ЗУ (Сила +2)Ф, БР -1), +1 кубик инициативы, +1 к скоростям передвижения. Помимо этого, выберите одну силу: Доспех, Усиленные Чувства (Слух), или Иммунитет (Токсины) как бесплатную Опциональную силу.

Опциональные силы: Доспех, Усиленные Чувства (Слух), Иммунитет (Токсины), Магический страж (только себя; стр. XXX, Street Grimoire), Регенерация

Получаемые слабости: Аллергия (Солнечный свет, Умеренная), Требования к Пище (Плоть металюдей), Потеря Сущности

Комментарии: Дзоо-ноо-куа получают +1 к Досягаемости. Они переносят Штамм I ВВЧМЧ.

Урон полученный за аллергию на солнечный свет нельзя исцелить регенерацией, даже после прекращения воздействия солнца. Обычное и магическое лечение работает по обычным правилам.

ЛУП-ГАРУ

Loup-Garou

Цена: 30 кармы

Это качество может быть получено только персонажами-людьми. Часто трансформация бывает жестокой и многие луп-гару остаются в диком состоянии, хотя и не все. Физически жертва меняется значительно. Уши удлиняются, ноздри расширяются и становятся более выраженными, губы отгибаются от заострённых зубов. Клыки особенно выражены, а ногти превращаются в когти.

Улучшаемые Физические атрибуты: Тело, Реакция, Сила

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Сила Воли, Интуиция

Получаемые Силы: Доспех +2, Двойственность, Усиленные Чувства (Слух, Сумеречное Зрение, Обоняние, Термографическое Зрение), Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +2)Ф, БР -2, Досягаемость -1), Естественное Оружие (Коготь: ЗУ (Сила +3)Ф, БР -2), +1 кубик инициативы, +1 к скоростям передвижения

Получаемые слабости: Аллергия (Аконти, он же борец, Умеренная), Аллергия (Солнечный свет, Серьёзная), Требования к Пище (Плоть металюдей), -1 Логика, -1 Харизма

Комментарии: В течении лунного месяца сила луп-гару то спадает, то возрастает, но вопреки легендам этот цикл не привязан к фазам Луны. В течении четырёхдневного пика 28-и дневного цикла Инфицированный впадает в бешенство и сражается как шаман Медведя (см. стр. 354 ОКП SR5) имеющий адреналиновую помпу (см. стр. 506 ОКП SR5) рейтинга 3. Луп-гару переносят Штамм II ВВЧМЧ.

МУТАКУА

Mutaqua

Цена: 54 кармы (-10 кармы если персонаж уже был Пробуждён)

Это качество может быть получено только персонажами-троллями. Инфицирование приводит к тому что природная кожная броня тролля обрастает гротескными неоднородными шипами и узлами, которые даже крупнее чем у дзоо-ноо-куа. Возросшая мышечная масса, шокирующая скорость и смертельно-бледная кожа делает мутакуа по настоящему пугающим.

Улучшаемые Физические атрибуты: Все

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Сила Воли, Интуиция

Получаемые Силы: Доспех +1 (кумулятивна с природным кожным панцырем), Двойственность, Высасывание Сущности, Иммунитет (Старение), Инфекция, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР -1, Досягаемость -1), Естественное Оружие (Коготь: ЗУ (Сила +2)Ф, БР -1), +1 кубик инициативы, +1 к скоростям передвижения. Помимо этого, выберите одну силу: Усиленные Чувства, Ужас или Иммунитет (Токсины) как бесплатную Опциональную силу.

Опциональные силы: Доспех, Усиленные Чувства (Слух, Сумеречное Зрение), Ужас, Иммунитет (Токсины), Магический страж (только себя; стр. XXX, Street Grimoire), Регенерация

Получаемые слабости: Аллергия (Солнечный свет, Крайняя), Аллергия (Дерево, Серьёзная), Требования к Пище (Плоть металюдей), Потеря Сущности, Уязвимость (Огонь)

Комментарии: Мутакуа получают +1 к Досягаемости. Они переносят Штамм Ia ВВЧМЧ.

Мутакуа может поднять свою Сущность до трёхкратного природного максимума. Он теряет очко Сущности каждые два месяца.

Все мутакуа пробуждаются как адепты, если они не были Пробуждёнными до Инфицирования. Если персонаж был магом, он становится мистическим адептом.

Урон полученный за аллергию на солнечный свет нельзя исцелить регенерацией, даже после прекращения воздействия солнца. Обычное и магическое лечение работает по обычным правилам.

НОСФЕРАТУ

Nosferatu

Цена: 48 кармы (-10 кармы, если персонаж уже был Пробуждён)

Это качество может быть получено только персонажами-людьми. Трансформация чрезвычайно глубока; персонаж теряет все волосы на теле и лице, а кожа натягивается так, что видны мышцы. Обычно носферату выглядят истощёнными. Их резцы и клыки становятся более длинными и острыми.

Улучшаемые Физические атрибуты: Все

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Все

Получаемые Силы: Двойственность, Высасывание Сущности, Иммунитет (Старение), Инфекция, Естественное Оружие (Укус: (Сила +1)Ф, БР -1, Досягаемость -1), +1 кубик инициативы, +1 к скоростям передвижения. Помимо этого, выберите одну силу: Усиленные Чувства или Иммунитет (из указанных ниже) как бесплатную Опциональную силу.

Опциональные силы: Принуждение, Усиленные Чувства (Слух, Сумеречное Зрение, Термографическое Зрение), Ужас, Иммунитет (Патогены, Токсины), Влияние, Регенерация

Получаемые слабости: Аллергия (Солнечный свет, Крайняя), Аллергия (Дерево, Серьёзная), Требования к Пище (Кровь металюдей), Потеря Сущности, Вынужденный Покой (Нехватка Воздуха, (Сущность) минут)

Комментарии: Носферату может поднять свою Сущность до трёхкратного природного максимума. Он теряет очко Сущности каждые четыре месяца. Они переносят Штамм Ia ВВЧМЧ.

Все носферату пробуждаются как маги, если они не были Пробуждёнными до Инфицирования. Если персонаж был адептом, он становится мистическим адептом.

Носферату могут употреблять только кровь и если они употребят нечто иное, то в течение часа страдают от тошноты (см. стр. 445 ОКП SR5), если они потребляют алкоголь, тошнота начинается в течении пятнадцати минут. Рассматривайте оба эффекта как один приступ тошноты. С разрешения мастера игры игрок может сделать проверку Тело + Сила Воли (3), в случае успеха персонаж может сдерживать тошноту 10 минут; потом она неизбежна.

Носферату имеют меньшую плавучесть нежели люди и получают штраф -4 к набору кубиков всех проверок, совершаемых в воде, когда они лишены адекватного плавательного приспособления (обратите внимание, такое устройство уменьшает их скорость плавания до среднего значения между Силой и Ловкостью -1, до минимума в 1).

Урон полученный за аллергию на солнечный свет нельзя исцелить регенерацией, даже после прекращения воздействия солнца. Обычное и магическое лечение работает по обычным правилам.

ПОЖИНАТЕЛЬ

Harvester

Цена: 29 кармы

Это качество может быть получено только персонажами-эльфами. Трансформация значительно меняет их. Они становятся мускулистее обычных эльфов, хотя кажутся очень жилистыми. Рты Инфицированных становятся ухмыляющимися пастями полными заострённых зубов, а ногти твердеют и заостряются, становясь косоподобными когтями.

Улучшаемые Физические атрибуты: Тело, Реакция, Сила

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Сила Воли, Интуиция

Получаемые Силы: Доспех +2, Двойственность, Усиленные Чувства (Термографическое Зрение), Передвижение (только себя), Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР -1, Досягаемость -1), Естественное Оружие (Когти: ЗУ (Сила +3)Ф, БР -2), +1 кубик инициативы, +1 к скоростям передвижения

Получаемые слабости: Аллергия (Серебро, Умеренная), Аллергия (Солнечный свет, Умеренная), Требования к Пище (Плоть металюдей), -1 Логика, -1 Харизма

Комментарии: Они переносят Штамм II ВВЧМЧ.

ФОМОРИАГ

Fomyraig

Цена: 22 кармы

Это качество может быть получено только персонажами-троллями. Эффекты трансформации обширны, хотя и не столь гротескны как у дзоо-ноо-куа или мутакуа. Возрастает дермальная кальцинация, конечности удлиняются, а ногти рук и ног становятся тяжёлыми когтями. Кожа выделяет высококоррозивную жидкость, а округлые утолщения костей видны под кожей.

Улучшаемые Физические атрибуты: Тело, Реакция, Сила

Улучшаемые Ментальные атрибуты: Сила Воли, Интуиция

Получаемые Силы: Доспех +1 (кумулятивна с природным кожным панцырем), Коррозивные секреты, Двойственность, Магический страж (только себя; стр. XXX, Street Grimoire), Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР -1, Досягаемость -1), Естественное Оружие (Когти: ЗУ (Сила +2)Ф, БР -1)

Опциональные силы: Доспех

Получаемые слабости: Аллергия (Загрязнённый воздух, Умеренная), Аллергия (Солнечный свет, Умеренная), Требования к Пище (Плоть металюдей), -1 Логика

Комментарии: Фомориаги получают +1 к Досягаемости. Они переносят Штамм II ВВЧМЧ.

Приготовленное мясо делает их слабыми и вызывает тошноту (см. стр. 445 ОКП SR5).

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА ИНФИЦИРОВАННЫХ

ПЕРЕНОСЧИК

Carrier

Бонус: 10 кармы

Этот персонаж испытал нападение Инфицированного Штаммом II или III, но пережил его полностью невредимым. Теперь в теле персонажа поселился вирус, которпорый может перейти на другого персонажа посредством незащищённого контакта с физиологическими жидкостями. Персонаж может взять это качество дважды: одни раз для Штамма II и один для Штамма III, это сделает его очень интересным на вечеринках. Персонажи Инфицированные Штаммом II могут переносить Штамм III и наоборот. Они не могут быть Инфицированы тем штаммом, которые переносят.

Контакт с физиологическими жидкостями персонажа приводит к тому, что другой персонаж должен совершить соответствующую проверку Сопротивления Болезни (см. Болезни, стр. 176). Если персонаж переносит два штамма, то другой персонаж должен сопротивляться обоим, но Инфицироваться жертва может только одним Штаммом. Однако, он всё ещё может переносить другой Штамм.

Персонаж получает штраф -2 кубика ко всем Социальным проверкам со всеми, кто знает, что он ВВЧМЧ-положительный. Также он получает одно очко Огласки. При получении этого качества несколько раз, «бонусы» к Огласке складываются.

ИНФЕКЦИЯ, МАГИЯ, РЕЗОНАНС И СУЩНОСТЬ

Инициированные по самой своей сути Пробуждённые и имеют рейтинг Магии, хотя не все из них являются магами или адептами. Большая часть их сил магическая по природе своей. Если их рейтинг Магии уменьшится до 0, временно или постоянно, Инфицированные теряют возможность использовать любую свою силу за исключением Доспеха, любых Усиленных Чувств и Естественного Оружия.

Все Инфицированные двойственны и могут свободно изучать умения Чувствование и Астральный Бой. Однако, несмотря на магическую активность, они не могут изучать или использовать те умения, которые связаны с атрибутом Магия. Также Инфицированные не могут астрально проецироваться, связывать фоки и инициироваться. Исключением из этого правила является сила Магический страж, которая позволяет Инфицированному изучать умение Контрчародейство.

Ни один Инфицированный персонаж не может получить Магическое сопротивление, а если имеющий его персонаж становится Инфицированным, то немедленно теряет это качество. Персонаж может вычесть стоимость Магического сопротивления из цены качества дающего ему Инфицирование.

Аура Инфицированного всегда раскрывает его природу, хотя её можно замаскировать метамагией по обычным правилам.

МАГИЯ И СУЩНОСТЬ

Все Инфицированные Штаммом II и III начинают игру с Сущностью 5 и Магией 1, если только они не были магически активны до Инфицирования. В этом случае они начинают с рейтингом Магии на один меньше их изначального; потерянная во время Инфицирования Сущность также влияет на Магию как потерянная по любым другим причинам. Они могут поднять свой атрибут Магия за карму, как и любой другой атрибут, но не более 5 + их степень инициации.

Для Инфицированных Штаммом I связь между Сущностью и Магией несколько сложнее. Сила Высасывание Сущности и слабость Потеря Сущности приводят к тому, что Сущность Инфицированного персонажа будет колебаться по ходу кампании. В соответствии с колебаниями Сущности колеблется и значение Магии.

Магия не теряется каждый раз, когда персонаж тратит или теряет очко Сущности. Его максимум Магии равен его текущей Сущности + степень инициации. Если текущий рейтинг Магии выше чем текущий максимальный рейтинг Магии, то текущий рейтинг Магии падает до текущего максимума. Однако, удалённые таким образом очки не теряются, они лишь недоступны в данный момент. Как только персонаж повышает Сущность, доступ к «потерянной» Магии может быть восстановлен несколькими способами:

- Как только поднят максимум рейтинга Магия, персонаж может потратить [новый рейтинг] очков кармы чтобы получить доступ к восстановленному очку кармы.
- Персонаж может взять гейс (см. стр. XXX Street Grimoire) за каждое «потерянное» таким образом очко Магии. При покупке гейса применяются обычные правила.
- Инфицированный может попросту высосать больше Сущности. За каждое очко Сущности, которое персонаж высосал свыше своего обычного максимума Сущности, он может восстановить очко Магии. Само собой, за каждое очко Сущности, высосанное свыше своего обычного максимума Сущности, персонаж должен сделать проверку Зависимости (см. стр. 167 **Зависимость от высасывания Сущности**).

Используя свою силу Высасывание Сущности (см. стр. 429 ОКП SR5) Инфицированные персонажи способны временно повысить свой рейтинг Магии потратив очко Сущности на повышение атрибута Магия.

Если Инфицированный персонаж теряет Сущность по любой причине кроме слабости Потеря Сущности (или когда на нём самом используют силу Высасывание Сущности), то утраченное очко Сущности вычитается из его максимума Сущности (т.о. если вампир утратил очко Сущности из-за Сжигающей зависимости, его максимум Сущности теперь 11 вместо 12).

ИНФЕКЦИЯ И РЕЗОНАНС

Инфицированных техномантов не существует. Да, есть несколько Инфицированных бывших техномантов, но ВВЧМЧ по своей природе магический и, следовательно, полностью несовместим с Резонансом.

Когда техномант Инфицируется, он теряет соединение с Царствами Резонанса, а также всеми способностями техноманта. Любые связанные с Резонансом Активные умения становятся Знаниями.

БОЛЕЗНИ

В игромеханике *Shadowrun* болезни, по существу, отображаются как токсины и используют одни базовые правила (см. стр. 444 ОКП SR5), основное же отличие заключено в повторяющихся эффектах болезней. Имеющиеся различия в правилах болезней и токсинов будут указаны ниже. Данные правила предназначены для имитации заражения ВВЧМЧ в ходе игры и несколько упрощены; более подробные правила болезней будут представлены в грядущих дополнениях.

Скорость: Отображает инкубационный период между первоначальным воздействием патогена и первой проверкой Сопротивления Болезни (аналогично проверке Сопротивления Токсинам, т.е. Тело + Сила Воли + рейтинг подходящей защитной системы/снаряжения). Он также показывает, сколько пройдёт времени до повторного проявления эффекта, когда потребуется следующая проверка Сопротивления Болезни.

Число в скобках показывает минимальное количество проверок Сопротивления Болезни, которые должен сделать персонаж. Даже если предыдущая проверка снизила Силу болезни до 0, персонаж всё ещё заражён и должен снова делать проверку Сопротивления Болезни как это указывает Скорость. И так до тех пор, пока не будет совершено указанное количество проверок.

Проникновение: Модификатор для любых систем, используемых для сопротивления болезни, например, Защита от патогенов.

Сила: Функционирует аналогично Силе токсинов. Однако, даже когда одна проверка Сопротивления Болезни снизила Силу болезни до 0, персонаж должен пройти как минимум столько же проверок сколько указано рядом с характеристикой Скорость. Болезнь побеждена только тогда, когда было сделано минимально необходимое количество проверок и Сила болезни уменьшена до 0.

Кроме того, Сила болезни может накапливаться. Если проверка Сопротивления Болезни не снизила Силу болезни до 0, оставшееся значение прибавляется к Силе для следующей проверке, до тех пор, пока не будет совершено минимально необходимое количество проверок. В этот момент болезнь достигает своего пика и её Сила не накапливается до тех пор, пока последующие проверки не уменьшат Силу до 0.

Природа: Описывает тип болезни и первопричину её эффектов. Болезни бывают бактериальные, грибковые, паразитарные, ретровирусные, токсинные и вирусные. Здесь же указано как можно бороться с болезнью при помощи фармацевтических препаратов и иного биотеха.

Эффекты: Существует два типа эффектов: Длительный и Финальный. Первый работает чаще. Длительные эффекты, это то, что переживает персонаж в течении болезни (например, тошнота при гриппе). Финальные эффекты — то, с чем приходится столкнуться персонажу если проверки Сопротивления Болезни не снизили Силу болезни до определённого уровня за определённое время, как указано в описании. Как правило, при наступлении финального эффекта болезни остальные исчезают, но персонажа это мало обрадует, не до того ему будет, страдать он будет.

ПРИМЕРЫ БОЛЕЗНЕЙ

Ниже приведена статистика для трёх штаммов ВВЧМЧ. Само собой, в Шестом Мире заболеваний куда больше, они будут описаны в грядущих дополнениях.

ВВЧМЧ ШТАММ I

Перенос: сила Инфекция (см. стр. 431 ОКП SR5)
Скорость: 1 минута (1)
Проникновение: -3
Сила: 13
Природа: Ретровирусная
Эффект (Финальный): Кома, трансформация

Этот штамм отвечает за создание баньши, дзоо-ноо-куа, гоблинов, мутакуа, носферату, вампиров и вендиго. Он распространяется только с помощью силы Инфицирование. После инфицирования от болезни спастись шансов очень мало. Если после проверки Сопротивления Болезни Сила болезни составляет 6 и ниже, то для персонажа есть хорошая/плохая новость. Хороша она тем, что персонаж предотвратил своё превращение в Инфицированное существо соответствующего типа. Поздравляю. Плохая новость — борьба стоила персонажу жизни и он умер. Лучшее средство лечения — не заражаться.

Если после проверки Сопротивления Болезни Сила болезни составляет 7 и выше, то персонаж не смог противиться трансформации. Он впадает в кому на [30 — Тело] часов. После пробуждения, персонаж приобретает соответствующее своему метатипу Инфицированное качество. Он начинает ночную жизнь с Сущностью 1 и максимумом Магии 1 + степень инициации (см. стр. 175 **Инфекция, Магия, Резонанс и Сущность**). Если персонаж не был Пробуждён ранее его рейтинг Магии составляет 1. Ежели он был техномантом, то теряет все способности Резонанса и техноманта, любые связанные с Резонансом Активные умения становятся Знаниями.

При желании персонаж может сжечь очко Грани для гарантированного прохождения или провала проверки Сопротивления Болезни.

ВВЧМЧ ШТАММ II

Перенос: Инъекционный
Скорость: 1 час (3)
Проникновение: -3
Сила: 10
Природа: Ретровирусная
Эффект (Длительный): Тошнота
Эффект (Финальный): Потеря Сущности, трансформация

Этот штамм порождает бандерснэчей, фомориагов, гнаверов, гренделей, пожинателей и луп-гару. Обычно передаваемый через царапину или укус вирус также может воспользоваться незащищённым контактом с биологическими жидкостями и открытыми ранами. После заражения вирус быстро проникает вглубь тела жертвы.

Для сопротивления болезни персонажу требуется снизить её Силу до 0 за три проверки Сопротивления Болезни. Если ему это удастся, то он может полностью восстановиться, хотя и вполне способен получить качество Переносчик (см. стр. 175).

Слабость перед вирусом стоит персонажу 1 очка Сущности, если это уменьшает Сущность персонажа до 0 или ниже — он умирает. В противном случае тело персонажа начинает трансформацию. Этот процесс занимает 15 дней, в течении которых персонажа терзает сильная боль; рассматривайте её как Тошноту (см. стр. 445 ОКП SR5) на всё время трансформации.

После завершения трансформации, персонаж приобретает соответствующее своему метатипу Инфицированное качество. Как описано выше, он начинает ночную жизнь с Сущностью равной до-Инфицированной -1. Если персонаж был Пробуждён ранее, он начинает со своей предыдущей Магией -1, это отображает потерю им Сущности (см. стр. 175 **Инфекция, Магия, Резонанс и Сущность**). Если персонаж не был Пробуждён ранее, его рейтинг Магии составляет 1. Ежели он был техномантом, то теряет все способности Резонанса и техноманта, любые связанные с Резонансом Активные умения становятся Знаниями.

При желании персонаж может сжечь очко Грани, чтобы гарантировано не поддаться ВВЧМЧ II. Опять же, он может стать Переносчиком.

Сущность, потерянную из-за инфицирования ВВЧМЧ II невозможно восстановить никакими средствами.

ВВЧМЧ ШТАММ III

Перенос: Инъекционный
Скорость: 12 часов (10)
Проникновение: -3
Сила: 6
Природа: Ретровирусная
Эффект (Длительный): Тошнота
Эффект (Финальный): Потеря Сущности, трансформация

Штамм III, также известный как штамм Кригера, несёт ответственность за появление гулей. Чаще всего его распространяют царапины или укусы от этих существ, а также незащищённый контакт с их физиологическими жидкостями.

Инкубационный период этого штамма длится дольше остальных и сопровождается болью и лихорадкой, поскольку вирус борется за контроль над телом. Для избежания финального эффекта жертва должна снизить Силу болезни за 10 проверок Сопротивления Болезни. Слабость перед вирусом стоит персонажу 1 очка Сущности, если это уменьшает Сущность персонажа до 0 или ниже — он умирает. В противном случае трансформация в гуля обычно занимает ещё [10 - Тело] дней, в течении которых жертва бодрствует и всё осознаёт. Также она испытывает сильную боль; рассматривайте её как Тошноту (см. стр. 445 ОКП SR5) на всё время трансформации.

По завершении трансформации персонаж получает Инфицированное качество Гуль. Как описано выше, он начинает ночную жизнь с Сущностью равной до-Инфицированной -1. Если персонаж был Пробуждён ранее, он начинает со своей предыдущей Магией -1, это отображает потерю им Сущности (см. стр. 175 **Инфекция, Магия, Резонанс и Сущность**). Если персонаж не был Пробуждён ранее его рейтинг Магии составляет 1. Ежели он был техномантом, то теряет все способности Резонанса и техноманта, любые связанные с Резонансом Активные умения становятся Знаниями.

При желании персонаж может сжечь очко Грани, чтобы гарантировано не поддаться ВВЧМЧ III. Опять же, он может стать Переносчиком.

Сущность, потерянную из-за инфицирования ВВЧМЧ III невозможно восстановить ни какими средствами.

НОВЫЕ СИЛЫ ТВАРЕЙ

АДАПТИВНЫЙ ОКРАС

Adaptive Coloration

Тип: Ф
Действие: Простое
Дальность: Сам
Длительность: Поддерживаемое

Некоторых тварей трудно обнаружить. Тварей с этой силой обнаружить почти невозможно. Она позволяет твари преломлять свет вокруг себя, становясь почти невидимой. Если тварь остаётся неподвижной, все проверки Проницательности при попытке её обнаружить получают штраф к набору кубиков -[Магия твари x2]. Если же тварь двигается, штраф падает до -[Магия твари]. Помимо этого, сила играет восприятием глубины как кошка с мышкой: проверки всех стрелковых атак против твари получают дополнительный модификатор кубиков -2.

Как и следовало, ожидать тварь с этой силой невидима как сифилис в борделе. Она может сделать проверку Ловкости + Интуиция (2). Все чистые успехи действуют как положительный модификатор набора кубиков совершаемых тварью проверок Внедрения и Скрытности.

Адаптивный окрас работает против обычного зрения, а также природного и аугментированного термографического зрения. Он не влияет на невизуальные чувства, такие как сонар, радар, обаяние или восприятие астрала. Однако, у некоторых тварей может быть вариант этой силы, который затрагивает более широкий диапазон чувств; это будет отмечено в описании твари.

КОРРОЗИВНЫЕ СЕКРЕТЫ

Corrosive Secretions

Тип: Ф
Действие: Авто
Дальность: Сам
Длительность: Всегда

Некоторые твари плюются разрушительными химикатами. Другие просто выделяют их из пор кожи. Кожа этой твари выделяет крайне едкую субстанцию, которая, прежде всего, служит защитным механизмом. Секрет наносит Кислотный урон (см. стр. 180 ОКП SR5) с ЗУ (Магия x2)Ф и БР -(Магия твари). Этот урон ждёт любого и всякого кто коснётся твари (или кого коснётся она), за исключением её самой — она невосприимчива к собственным секретам.

ТОТ, КЕМ МОЖЕШЬ БЫТЬ

Эй.Джей набрал знакомый комкод с новенького коммлинка. Очередной одноразовый Мета Линк. Работы в последнее время не было, а значит, это единственное что он мог позволить для обеспечения безопасности и подделки своих полномочий.

Если повезёт, этот звонок исправит его положение.

Секунд через пять ответили.

«Офис мисс Вилье.»

«Добрый день, Мишель» Эй.Джей был вежлив. «Можно Саманту»

Возникла небольшая пауза. Это программное обеспечение пыталось распознать и сопоставить с личностью голос звонящего, впрочем, в случае с Эй.Джеем, оно могло только сообщить что личность неизвестна.

«Простите, сэр. Никак не могу вспомнить ваше имя» Наверняка в это время Мишель перезагружала программы распознавания голоса для новой попытки.

«Обидно. А ведь раньше ты говорила, что мой акцент прекрасен»

«Авраам Джонсон, ты?»

«Один из многих.»

«Где же твой акцент?»

«Сегодня не день Джорджии.»

«Как мне узнать, что это действительно ты?» — Спросила Мишель. Ясно, значит и вторая попытка распознать голос провалилась.

«Ну, потому что я знаю и о маленькой бабочке, и о последней просьбе бабушки»

«Акцент был поддельный?»

«А они разве не все такие? Акцент передаётся из поколения в поколение, только для того что бы создать ощущение культурной идентичности, там где её уже давно нет.»

«Слишком уж много философии для меня. Мисс Вилье ожидает твоего звонка?

«Неужели сама не догадываешься?»

«Да. В любом случае сейчас соединю.»

«Спасибо. Ты просто прелесть.»

Следующие пятнадцать секунд Эй.Джей слушал смутно знакомую классическую музыку. Мишель уболтала своего босса быстрей чем музыка закончилась, а Эй.Джей сумел вспомнить название трека.

«Эй.Джей, я так рада звонку. Мне пригодился бы человек с вашими талантами.» У Саманты Вилье был слишком приторный голос, Эй.Джей так и представил, как она поджимает губы когда говорит.

За столом ресепшена, Мишель аккуратно достала свой личный коммлинк. Он был запрещён на работе, так что воспользовавшись прямым подключением она отправила сообщение Дени.

«Д, всё ещё платишь за инфу о Эй.Джее?»

КАЧЕСТВА, К ДОБРУ ИЛИ НЕТ...

Shadowrun рассказывает о пропащих душах, что пытаются выжить на улицах, зажатых между высоток корпораций. Но ещё это и истории про особую, уникальную борьбу с деспотичным корпоративным гнётом, что загоняет метачеловечество в свои кубиклы, как баранов в стойло. Исходя из этого, мы предлагаем более широкий набор качеств. А альтернативные режимы создания персонажей смогут обеспечить большую гибкость при выборе качеств во время генерации вашего героя.

Выбирайте качества, но помните: хоть они и могут принести больше кармы вашему персонажу, но количество кармы редко является целью – вы ведь хотите сделать продуманного и сбалансированного персонажа, а затем получить удовольствие от ролевой игры.

Используйте новые качества разумно и помните: “Всё имеет цену.”

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

Здесь вы найдёте небольшие особенности, которые позволят вам сделать персонажа чуть лучше других.

Некоторые из этих качеств полностью положительные, с другими не всё так просто. (Помимо цены в Карме конечно)

Всё имеет цену, в том числе и эти качества.

Эти качества, могут использоваться при создании персонажа (стр.66 SR5), получены во время игры, за карму (стр. 112 SR5) или выданы мастером игры, если он считает это необходимым. (стр. 112 SR5).

Всё из этой книги, должно прежде быть одобрено вашим мастером игры, прежде чем вы сможете использовать это для персонажа.

ВДОХНОВЛЕННЫЙ

Inspired

Цена: 4 кармы

Измазать холст краской или исчеркать блокнот стихами легко и просто. Нужно только время и расходники. А что-бы сделать что-то стоящее, что может считаться настоящим искусством, нужен не только талант, нужно ещё и вдохновение. Вдохновленный персонаж, благословлен самой музой (фигурально выражаясь, хотя мастер игры может использовать Steet Grimoire и сделать это выражение буквальным) и считается гением в творческой среде.

Качество даёт персонажу дополнительное Уважение Улиц 2 (стр. 402, SR5) в среде собратьев по искусству, знакомых с его репутацией. Также персонаж получает модификатор +1 к набору кубиков при проверке умений Умелец или Выступление. Качество может быть взято один раз и выбор между Умельцем и Выступлением должен быть сделан сразу при взятии качества.

ВНИМАТЕЛЬНЫЙ

Perceptive

Цена: 5 или 10 кармы

Дьявол кроется в деталях, и вы всегда заметите его рога! Это качество доступно на двух уровнях. За пять кармы, персонаж получит модификатор +1 к набору кубиков для всех проверок Восприятия, в том числе Астрала и Матрицы. За десять кармы, модификатор увеличивается до +2.

ВОДЯНОЙ

Water Sprite

Цена: 6 кармы

Уверен что ты не дух воды? Это качество даёт персонажу +2 к набору кубиков при проверке Ныряния и Плаванья, а также к любым проверкам связанными с задержкой дыхания и нахождении в воде.

ВОСПИТАН УЛИЦЕЙ

School of Hard Knocks

Цена: 4 кармы

Улица, вот лучшая школа жизни. И кроме тяжелых кулаков, неплохо ещё и знать, что почём. Персонаж с этим качеством приобретает Уличные Знания дешевле в два раза, при создании персонажа. После создания, умение Уличные Знания с третьего рейтинга приобретаются на одну Карму дешевле.

ВСПЛЕСК АДРЕНАЛИНА

Adrenaline Surge

Цена: 12 кармы

Твое кредо: бьющий первым — бьёт последним. Всплеск адреналина позволяет персонажу действовать первым, в первом проходе инициативы нового боя, даже если у него нет самого высокого Значения Инициативы. Если другие персонажи, участвующие в бою, также владеют этим качеством или тратят Грань на перехват инициативы, то эти персонажи действуют в порядке Значения Инициативы. Это качество не позволит застигнутому Внезапностью персонажу действовать первым, но, если засада не оказалась для него неожиданностью, он сможет ударить первым.

ВЫСОКОПОСТАВЛЕННЫЕ ДРУЗЬЯ

Friends In High Places

Цена: 12 кармы

“Ох, прости Дамиан, я не смогу с тобой провести эти выходные на новенькой прогулочной яхте от Ареса. У меня бег.” Персонаж с этим качеством, действительно может такое сказать. Это качество даёт персонажу дополнительный запас бесплатной кармы для покупки контактов. Во-первых: персонаж получает дополнительную карму в количестве Харизма x4 для покупки контактов. Во-вторых: рейтинг Связей каждого такого контакта, не может быть меньше 8. В-третьих: оставшаяся дополнительная карма теряется. Эти контакты нельзя постоянно использовать, смотрите главу «**Тот, кого ты знаешь**», что бы узнать, что может произойти при злоупотреблении их дружбой (см. стр. 221).

ГОРОДСКОЙ ПРОЙДОХА

City Slicker

Цена: 7 кармы

Между шумом и гамом большого города и деревенским спокойствием, персонаж всегда выберет первое. Он инстинктивно ориентируется в городе. Персонаж с этим качеством получает модификатор +1 к набору кубиков проверок всех умений из группы Природоведение в городской среде. Но есть и обратная сторона этого качества. Персонаж страдает от модификатора в -1 к набору кубиков проверки умений Проницательность и Выживание вне городской среды.

ДИСКРЕДИТИРОВАННЫЙ

Disgraced

Цена: 2 кармы

Персонаж был авторитетной фигурой, его боялись на улицах и публично превозносили как героя пока его репутация не рухнула. Пугающая преступников (бандитов, членов мафии, и т.д., в зависимости от того, как было определено с мастером игры) репутация персонажа всё ещё заставляет относится к нему с осторожностью. Персонаж получает +2 к набору кубиков при попытке Запугивания таких личностей (качество работает не на весь криминал, а как решишь с мастером). Однако любой честный гражданин в случае проверок Этикета будет считаться Предвзятым.

ЖИВОТНАЯ ЭМПАТИЯ

Animal Empathy

Цена: 3 кармы

Персонажи с этим качеством, от природы умеют работать с животными. Персонаж получает модификатор +2 к набору кубиков для всех проверок, связанных с влиянием или контролем животных (включая верховую езду), в том числе и Пробуждённых животных.

ЗАКЛИНАТЕЛЬ ДУХОВ

Spirit Whisperer

Цена: 8 кармы

В вас есть что-то странное, одновременно притягивающее и отпугивающее духов. При призыве духов, духи получают 1 дополнительный кубик при проверке сопротивления призыву этим персонажем.

Однако если персонаж всё же призывает этого духа, для всех целей персонаж считается призвавшим духа заявляемой Мощи, просто он появляется на 1 очко Мощнее чем ожидалось. Призванный дух довольно любопытен, и задаёт много вопросов о персонаже и его прошлом, хотя выяснить причину его любопытства невозможно (мастер игры может построить на этом целое приключение.).

ЗАСЛУЖИВАЮЩИЙ ДОВЕРИЯ

Trustworthy

Цена: 15 кармы

Есть что-то в ваших чертах лица, что вызывает доверие у окружающих. Это качество добавляет модификатор +1 к запасу бросков на любые проверки группы умений Влияния и увеличивает Социальный предел на 2 для ситуаций, связанных с доверием к персонажу.

ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ

Common Sense

Цена: 3 кармы

Как известно, здравый смысл не так уж и распространен. Ничего сверхъестественного, просто вы обладаете повседневной, житейской мудростью. Когда персонаж собирается поступить глупо, по мнению мастера игры, то последний должен предостеречь его или предупредить о возможных последствиях такого действия, словно внутренний голос самого персонажа. За одну игровую сессию мастер игры может дать столько советов, сколько у персонажа Грани, но не больше. После, он будет предоставлен сам себе.

ЗНАТОК ВСЕГО, НЕ ЗНАЕТ НИЧЕГО

Jack Of All Trades

Цена: 2 кармы

Персонаж невероятно способен при обучении новым умениям. К сожалению, ему быстро становится скучно, и дальнейшее совершенствование для него затруднено. Цена, в карме для обучения умениям до рейтинга 5 снижается на 1 (до минимума 1). Начиная с пятого рейтинга, обучение будет стоить на 2 дополнительных очка Кармы больше, за каждый уровень. Это качество не применяется во время создания персонажа.

ИЗВЕСТНОСТЬ

Fame

Цена: От 4 до 16 кармы

Хорошая новость: благодаря известности вам платят больше, да и другие бонусы есть. Плохая новость, вы популярны, а слава (не профессиональная), это не то, что ценится в тенях. Неважно, кем вы были раньше: былой трид звездой, бывшим политиком или спортсменом, покинувший спорт из-за травмы. Ваша внешность известна. Местное сообщество, целая страна, мегакорпорация, а то и весь мир — знает о вас.

Что приносит вам эта известность?

Во-первых, дополнительные деньги, если вы выбрали качество Дневная Работа.

Во-вторых, определенное уважение в некоторых кругах.

Да, заманчиво, но это может принести проблемы в тенях. Известность вредит во время бега. Легче запомнить – легче найти. Самое главное, слава часто опутывает своего «владельца», так его ГРЕх становится весьма известным. Это качество можно приобрести только или уже имея качество ГРЕшник, или поддельный ГРЕх минимум третьего уровня.

Локальная известность (4 кармы): Вы городской политик, местный спортсмен или даже “Засветились” в новостях района. Выберете одно разрастание при создании своего персонажа. Именно там он и стал известным, так что в общении с жителями этого места, он получает модификаторы +1 к своему Социальному пределу, а так же +1 к набору кубиков при проверке всех социальных умений для влияния на тех, кто знает персонажа.

Недостатком является то, что любой родом из выбранного разрастания может идентифицировать персонажа с помощью проверки Интуиция + Логика (2), поэтому персонажи должны быть осторожны на работе. Общественная Осведомленность персонажа увеличивается на 2.

Если у персонажа есть качество Дневная Работа, он умножает свой доход на 2

Национальная известность (8 кармы): Государственные политики, участники спортивных чемпионатов и звёзды индустрии развлечений. Неважно чем, но вы действительно известны. При создании персонажа выберете страну и разрастание внутри этой страны. (Выбор должен быть обоснован в истории персонажа, а также у него должен быть минимум 4 рейтинг в Языке, на котором говорят там, где он известен). В выбранном разрастании персонаж получает модификаторы +1 к своему Социальному пределу, а также +2 к набору кубиков при проверке всех социальных умений для влияния на тех, кто знает персонажа. В выбранной стране персонаж получает модификаторы +2 к своему Социальному пределу, а также +1 к набору кубиков при проверке всех социальных умений для влияния на тех, кто знает персонажа.

Недостатком является то, что любой родом из выбранного разрастания может идентифицировать персонажа с помощью проверки Интуиции + Логика (1), а внутри страны его могут опознать с помощью проверки Интуиции + Логика (2) поэтому персонаж должны быть осторожен на работе. Общественная Осведомленность персонажа увеличивается на 3.

Если у персонажа есть качество Дневная Работа, он умножает свой доход на 4, а время, которое необходимо потратить на работу, возрастает на десять процентов.

Известность внутри мегакорпорации (12 кармы): Мегакорпорационные спортивные команды, международные индустрии развлечений и мегакорпоративная политика действительно приносит славу внутри меги. И не только. При создании персонажа выберите мегакорпорацию, разрастание и страну где персонаж известен. Внутри мегакорпорации, персонаж получает модификаторы +2 к Социальному пределу и +2 к набору кубиков при проверке всех социальных умений чтобы повлиять на кого-то, кто знает о известности. В стране и разрастании модификаторы +1 к Социальному пределу и +1 к набору кубиков при проверке всех социальных умений чтобы повлиять на кого-то, кто знает о известности.

Граждане мегакорпорации и разрастания могут узнать персонажа с помощью проверки Интуиции + Логика (1). Гражданам других мегакорпораций и выбранной страны для идентификации персонажа требуется проверка Интуиции + Логика (2). Общественная Осведомленность персонажа увеличивается на 5.

Если у персонажа есть качество Дневная работа, он умножает свой доход в 6 раз, но время, которое необходимо потратить на работу, увеличивается на десять процентов.

Всемирная известность (16 кармы): Вы известны и это не скрыть. Звёзды блокбастеров, крупнейшие политики, всем известные исполнители популярной музыки и высшие менеджеры корпорации. Персонажи с таким уровнем известности получают модификатор +3 к Социальному пределу и +3 к набору кубиков при проверке любых социальных умений что бы повлиять на кого-либо кто знает их личность. Идентификация персонажа требует проверки Интуиции + Логика (2) или проверку соответствующее персонажу Знание.

Общественная Осведомленность персонажа увеличивается на 8. Если у персонажа есть качество Дневная работа, он умножает свой доход в 10 раз, но время, которое необходимо потратить на работу, увеличивается на двадцать пять процентов.

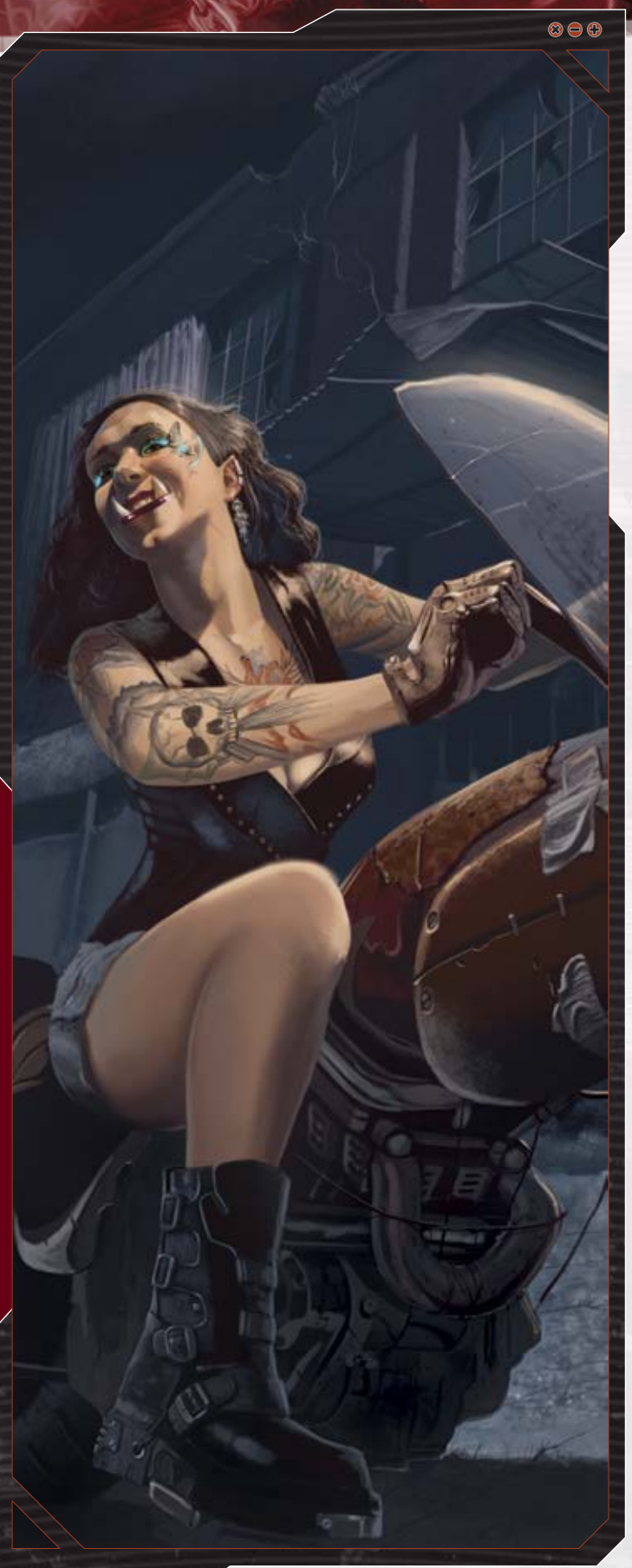
Персонаж может попытаться создать ложную личность, используя грим и маски. Идентификация персонажа в этом случает становится встречной проверкой Маскировка + Интуиция [Ментальный] против Проницательности + Интуиции [Ментальный].

КОНТАКТ С ЧЁРНОГО РЫНКА

Black Market Pipeline

Цена: 10 кармы

Во время создания персонажа игрок выбирает один из контактов персонажа, и один тип товаров (такой как транспорт, оружие, электроника, броня и т.п.). Выбранный контакт всегда может покупать или продавать этот тип товара на чёрном рынке лучше, чем вышло бы у персонажа. Покупки через этот контакт выйдут на десять процентов дешевле, и получат +2 к набору кубиков проверки Доступности. Продавая через этот контакт, персонаж получит (7% х Лояльность) от первоначальной цены предмета вместо стандартных (5% х Лояльность). Контакт должен соответствовать выбранному типу товаров, но креативность никто не отменял.



КРЕПКИЙ ОРЕШЕК

Tough As Nails

Цена: от 5 до 20 кармы

“Врежь мне!” – твоя любимая фраза. Это качество персонаж может взять до 4 раз, каждый раз увеличивая свой Счётчик Состояния (Физический или Оглушающий) на 1, до максимума +3 в одном из Счётчике Состояния.

ЛИНГВИСТ

Linguist

Цена: 4 кармы

Ничто не впечатлит зарубежного джонсона больше, чем переговоры на его родном языке. А знание того, что он говорит своему личному отряду головорезов может быть полезным для вас. Очень. Особенно, если это приказ о вашем устранении. Это качество даёт естественную склонность к изучению и пониманию языков. Персонажи с этим качеством, обучаются Языкам в два раза быстрее и получают модификатор +1 к набору кубиков для проверки Язык. Если это качество приобретено во время создания персонажа, то игрок приобретает очки Языка по цене 2 за 1. После создания персонажа, все Языки получают скидку в одну Карму при повышения ранга, начиная с третьего.

МАШИННАЯ ЭМПАТИЯ

Vehicle Empathy

Цена: 7 кармы

Иногда вы чувствуете мотор в груди, а вместо крови высокооктановое топливо. Персонажи с этим качеством обладают сверхъестественным пониманием любых транспортных средств. Всякий раз, когда персонаж физически управляет транспортным средством, включая физическое руление или приджекивание к тачке, он получает +1 к запасу бросков на проверку Пилотирования, и увеличивает Управляемость на 1.

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ

Lightning Reflexes

Цена: 20 кармы

Некоторые люди рождаются быстрыми. Это качество даёт персонажу дополнительную способность реагировать с удивительной скоростью. Качество даёт модификатор +1 к Инициативе и дополнительный кубик инициативы. Это качество не комбинируется с любыми другими усилителями Инициативы, не важно технологическими, химическими или магическими они будут. Персонаж также получает +1 к набору кубиков для всех проверок Защиты.

НАДЁЖНАЯ/ ЛЕГЕНДАРНАЯ РЕПУТАЦИЯ

Solid/Legendary Rep

Цена: 2 или 4 кармы

Ваш персонаж обладает надёжной (за 2 кармы) или легендарной (за 4 кармы) репутацией у определённой группы. Когда то, он сделал что-то хорошее для них, и внутри этой группы сохранились хорошие воспоминания о вашем персонаже. Старожилы любят вспоминать этот случай, а новичкам об этом рассказывают, как о легенде. Персонаж с этим качеством увеличивает свою Репутацию в этой группе на 1 (в случае надёжной) или 2 (в случае легендарной). Даже если персонаж сделает что-то плохое данной группе, его репутация такова, что люди будут надеяться на ошибку или недоразумение. Выбранная при взятии этого качества группа состоит приблизительно от одной, до пяти тысяч членов. Это качество можно взять только один раз.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Night Vision

Цена: 2 кармы

То, что написано на упаковке. Это качество даёт персонажу преимущества сумеречного зрения (см. **Таблица компенсация окружения**, стр. 185, SR5). А теперь другая сторона. Персонаж страдает от солнечных бликов из-за чрезвычайной светочувствительности зрения (Ослепительные Блики в ясный день, Умеренные Блики в пасмурный день и т.д.). Последствия можно смягчить солнцезащитными очками, согласно Таблице компенсация окружения. Качество несовместимо с кибер- или биовэр аугментациями глаз (это означает, что после установки подобных аугментации, это качество уходит, и персонаж не получает Карму взамен).

ОБУЧЕНИЕ В КОЛЛЕДЖЕ

College Education

Цена: 4 кармы

Благодаря времени, проведенному персонажем на учебе вместо вечеринок, игрок может купить умение Академические Знания за полцены (округление вверх), во время создания персонажа. После создания персонажа, покупка Академических Знаний третьего или выше ранга, получают скидку в одну Карму.

ОВЕРКЛОКЕР

Overclocker

Цена: 5 кармы

Ваш персонаж способен разогнать и выжать из своей деки всё, и даже чуть-чуть больше. Персонаж может добавить 1 очко рейтинга к одному из атрибутов своей деки (Атака, Слив, Обработка данных или Брандмауэр) Этот бонус может быть перераспределен по желанию, в любое время, когда кибердека перенастраивается.

ОТЧАЯННЫЙ ВОДИЛА

Steely Eyed Wheelman

Цена: 2 кармы

Нет слишком резких поворотов. При проверках техники, модификаторы местности уменьшаются на 1 до минимума 0.

ПЛОХАЯ СВЯЗЬ

Poor Link

Цена: 8 кармы

Аура персонажа с этим качеством затуманена, что ухудшает попытки влияния на неё на расстоянии. Любое ритуальное чародейство (в том числе и дружественное) направленное на этого персонажа получает модификатор -2 к набору кубиков при проверке Ритуального Чародейства во время шага 7: Запечатывание ритуала. У персонажа также есть модификатор +2 к набору кубиков, при проверке сопротивления, которое он может использовать против ритуала, в том числе против дружеского ритуала.

ПРИБЛИЖЁННЫЙ

Made Man

Цена: 5 кармы

Будучи на вторых ролях в криминальном синдикате, персонаж может время от времени, использовать его ресурсы. В момент приобретения этого качества, выберите преступный синдикат в качестве бесплатного группового контакта (смотри **Опция: группа как контакт,** стр 219). Поскольку персонаж — член организованной преступной группировки, Лояльность увеличена до трёх, вместо стартовой единицы. Это качество, также позволяет использовать контакт как покупателя для товаров (тридцать процентов от начальной цены предмета) или в качестве источника украденных и ограниченных товаров (десятипроцентное снижение цены и модификатор + 1 к набору кубиков для проверки Доступности). Но всё имеет цену. От персонажа ожидают, что он будет работать на группировку минимум двадцать часов в неделю во время стандартной компании. И его поступки будут оценивать каждые четыре недели во время миссий.

ПРИВИЛЕГИРОВАННАЯ ФАМИЛИЯ

Privileged Family Name

Цена: 7 кармы

С этим качеством, семья персонажа имеет исключительные связи и влияние в родном разрастании (оно выбирается при создании персонажа). Скорее всего известный как богатенький ублюдок (а может и нет) персонаж получает карт-бланш на многие мелкие преступления (вроде незаконного ношения оружия, использования магии или вождения без лицензии) благодаря своей принадлежности к Семье. Малозначимые НИП из выбранного разрастания будут страдать от -2 к набору кубиков, при проверки любых социальных умений против персонажа. Для взятие этого качества, персонаж должен уже иметь качество ГРЕшник (Корпоративный или Государственный). Помните, это качество облегчит идентифицировать персонажа, если начнут задавать вопросы про его семью.

ПУТЕШЕСТВЕННИК

Outdoorsman

Цена: 3 кармы

Персонажа с таким качеством могут назвать путешественником, ему гораздо удобней на природе или сельской местности чем в городе. Он хорош в выслеживании и охоте, а его чувству направления может позавидовать компас. Это качество даёт модификатор +2 набору кубиков для проверки всех умений Природоведения, когда персонаж находится на природе или в сельской местности. Но всё имеет цену, в городской среде такой персонаж страдает от модификатора -1 к набору кубиков для проверки умений Проницательности и Выживания.

РЕДКИЙ ПРЕДМЕТ

Restricted Gear

Цена: 10 кармы за предмет

Правильное место, нужное время, хорошие друзья или звезды так встали. Не важно. Каким-то образом, персонаж сумел приобрести действительно хорошую и редкую вещь, которой не должен был обладать. Персонаж может взять это качество до трёх раз, но лишь один раз во время создания персонажа. Во время создания персонажа, это качество позволяет приобрести один предмет (оружия, дрона, кибер или био -вэр, неважно) с рейтингом Доступности до 24 (в данном случае ограничение на Доступность стартовых предметов не работает). После создания персонажа, взяв это качество, можно приобрести любое снаряжение с рейтингом доступности до 18 без проверок. Однако цена вырастет на 30%

РОЖДЁННЫЙ БОГАТЫМ

Born Rich

Цена: 5 кармы

Персонаж пришел в тени из богачей (например, был ребёнком корпоратов высшего звена или потомственных богачей, наследником мафии, просто выиграл в лотерею), но сейчас у него нет доступа к этим деньгам, или же богатство закончилось. Во время создания персонаж обычно может получить дополнительные ресурсы в соотношении 2000 нюйен за очко кармы, до 10 кармы максимум (стр. 100 SR5) А с этим качеством, доступным только при создании персонажа, игрок может превысить ограничение в десять кармы, и обменять до сорока очков кармы, по прежнему курсу в две тысячи нюйен. Итого до восьмидесяти тысяч.

СЕНСЕЙ

Sensei

Цена: 5 кармы

Я знаю, что ничего не знаю. Но хороший учитель может это исправить. Это качество даёт вам уличного сенсея, что готов передать вам свой опыт. Персонаж должен иметь контакт с рейтингом Связи 3 или выше, с опытом в области обучения. Так же при взятии качества, нужно сделать выбор, будет ли это одно умение, или группа умений. Если выбрано одно умение, то у сенсея набор кубиков для проверки этого умения равен 13, набор кубиков для проверки преподавания равен 10 с пределом 7. Если выбрана группа умений, то у сенсея набор кубиков для проверки этих умения равен 12, набор кубиков для проверки преподавания равен 12 с пределом 8. Сенсей обучает бесплатно, хотя специфика ваших отношений зависит от мастера игры.

СКОРОЧТЕНИЕ

Speed Reading

Цена: 2 кармы

Если профессор проводит финальный экзамен по открытой книге, дающей сто процентов оценки, то вы можете отбивать плату за обучение на ставках, что вы сдадите его на отлично, не приходя ни на одно занятие. С этим качеством, персонаж может прочитать полную страницу текста (около 800 слов) примерно за 5 секунд или 800 страничную книгу за час. При таком чтении информация не запоминается (только если у персонажа вдобавок нет качества Фотографическая память (см. стр. 81 SR5)), зато формируется базовое понимание содержимого. Если персонаж пытается найти необходимую часть информации, фразу или тему во время чтения, то персонаж может провести Длительную проверку Логики + Интуиции с порогом и интервалом определяемым мастером игры исходя из длинны текста, его сложности и запрашиваемой информации.

СОПРОТИВЛЕНИЕ БИООТДАЧЕ

Spike Resistance

Цена: 10 кармы за рейтинг (максимум 3 рейтинг)
Персонаж с этим качеством, легче переносит обратную вредную биоотдачу от чёрного льда, дампшока, чёрного молота и подобных повреждений, чем обычные люди. Это качество даёт модификатор +1 к набору кубиков сопротивлению биоотдаче за рейтинг (максимум 3 рейтинг).

СОРВИГОЛОВА

Daredevil

Цена: 6 кармы
Лучше быть везучим, чем хорошим, особенно если живёшь на грани. Персонажу с этим качеством особенно везёт, когда дело доходит до безумных поступков. Всякий раз, когда персонаж, совершает исключительно дерзкий поступок (по усмотрению мастера игры), он восстанавливает два очка Грани вместо одного.

СТЕРТЫЙ

Erased

Цена: 8 кармы
Есть безГРЕшные персонажи, у которых никогда не было ГРЕха, а есть те, чей ГРЕх был тщательно стёрт из всех баз данных в матрице. Поиск в Матрице ничего не принесёт, Чёс возможен только через сарафанное радио и знающих людей. Вдобавок, это качество мешает Общественной Осведомлённости стать больше 1.

Это качество как обоюдоострый меч. Персонаж не может поддерживать Уровень Жизни выше среднего и использовать поддельный ГРЕх или любые прикреплённые к нему лицензии дольше трёх месяцев. Всё имеет цену. Так что если персонаж хочет пользоваться Высоким уровнем жизни в течение месяца, то после этого он обязан залечь на дно и использовать Низкий (или ещё хуже) уровень жизни в течение хотя бы месяца. В противном случае автоматические системы в Матрице смогут вычислить его, возможно даже повысив Общественную Осведомлённость и давая возможность отыскать персонажа.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Technical School Education

Цена: 4 кармы
Вы скорее технарь, чем гуманитарий и сфокусированы на практике и том, что можно использовать в реальном мире. Персонаж с этим качеством приобретает умения Профессиональные Знания вдвое дешевле при создании персонажа. После создания, умения Профессиональные Знания с третьего рейтинга приобретаются на одну карму дешевле.

ТРАСТОВЫЙ ФОНД

Trust Fund

Цена: 5, 10, 15 или 20 кармы

Все знают, что бег в тенях нужен вам для развлечений и для исполнения своей детской мечты о Бэтмене. Каждый месяц, вы получаете из специального фонда деньги, которых вам хватит на проживание. Но просто жить, это же так скучно. Персонаж с этим качеством имеет доступ к специальному целевому фонду или наследству, которым, впрочем, управляет третье лицо. Данное качество имеет четыре версии, в зависимости от того, насколько богатым и незаметным хочет быть бегущий.

За пять кармы, фонд полностью обеспечивает Средний уровень жизни и выделяет 500 нюйен наличными каждый месяц.

За десять кармы, фонд обеспечивает Низкий уровень жизни, но зато выдаёт на руки 2 000 + (3к6 х 100) нюйен каждый месяц благодаря сделке с управляющим фонда.

За пятнадцать кармы, фонд оплачивает вам Высокий уровень жизни и выдаёт 1000 нюйен каждый месяц.

За двадцать кармы, это Средний уровень жизни и 3000 + (6к6 х 100) нюйен в месяц.

Для получения этого качества, персонаж должен быть ГРЕшником (государственным или корпоративным) и уровень жизни персонажа не может быть оплачен из других источников привязанного к этому ГРЕху. Ни один из этих уровней жизни не может быть разделён на долгосрочной основе, поскольку домовладельцы неодобрительно относятся к такой практике и могут разорвать сделку. Обратите внимание, при поимке персонажа на нарушении закона есть вероятность, что опекун может приостановить выплаты (на усмотрение мастера игры).

УЗРИ МОЮ НЕНАВИСТЬ

Witness my Hate

(Только для магов)

Цена: 7 кармы

Значение Урона всех одноцелевых прямых заклинаний, что наносят немедленный урон, может быть увеличено на 2. Однако, такое безрассудное использование деструктивных сил, наносит вред персонажу. Такие “усиленные” заклинания увеличивают Истощение на 2.

ЦИФРОВОЙ ДВОЙНИК

Digital Doppelganger

Цена: 7 кармы

Матрица огромна, поэтому совпадения неизбежны. Цифровая личность персонажа, включая его характер расходов, документы, поездки и цифровой след, совпадает с чьей-то еще личностью. Их трудно различить, поэтому те, кто следит за персонажем по его ID, сталкиваются с модификатором +2 к порогу для Поиска в Матрице. Персонаж обязан быть ГРЕшником, и эта характеристика должна быть связана с его ГРЕхом.

ЧУВСТВО ВРЕМЕНИ

Perfect Time

Цена: 5 кармы

Часы не нужны, если вы рядом. Персонаж с этим качеством обладает идеальным чувством ритма и времени, которое известно ему с точностью до минуты. Впрочем, из-за длительной изоляции, беспамятства, искажения сознания наркотиками, ЛОЖью и долгим (действительно долгим) подключением к Матрице могут возникнуть проблемы. Кроме этого, качество так же обеспечивает модификатор +1 к набору кубиков для проверки Выступления, связанного с синхронизацией и ритмом, а также одно дополнительное свободное действие в каждой фазе действий.

ЧУВСТВО НАПРАВЛЕНИЯ

Sense of Direction

Цена: 3 кармы

Вам не нужен компас. Вы и без него всегда знаете где север. С этим качеством вы всегда точно знаете сколько прошли в метрах, (если не отвлекались и были в своём рассудке) а имея хоть один пункт в Выживании вы всегда можете найти путь назад по своим следам. Также вы Кроме этого, качество даёт модификатор +1 к набору кубиков при проверке умения Навигации.

ЯСТРЕБИНЫЙ ГЛАЗ

Hawk Eye

Цена: 3 кармы

Персонажи с качеством Ястребиный глаз, обладают исключительно острым природным зрением. Они могут рассмотреть лицо человека на расстоянии квартала без бинокля или заметить гильзу, закатившуюся в тёмную яму за пять метров. Персонаж получает модификатор +1 к набору кубиков проверок Проницательности (само собой при использовании зрения) и сдвиг всех модификаторов окружение вверх на одну категорию (так Средняя дальность станет Ближней). Это качество связано с естественными глазами персонажа, и несовместимо с кибер/био -вэром, а также с электронным усилением зрения.

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

Вы изучили положительные качества, но пришло время увидеть другую сторону теней. Эти качества могут принести вам чутка дополнительной кармы во время генерации, да и во время игры вы сможете их приобрести или избавится от них. Например, если вам нужно немного денег, то займите их у местного мафиозного дона, а потом устройтесь на обычную работу, что бы оплачивать проценты. Но помните, выбраться из этой ситуации будет не так уж просто. Конечно, это потребует одобрение вашего мастера игры и кармы (p. 112, SR5). И не удивляйтесь, если мастер игры решит выстроить на этой ситуации пару историй.

АЛЬБИНИЗМ

Albinism

Бонус: 4 или 8 кармы

Да, белые кролики симпатичны, но ваш персонаж не кролик, так что улицы скорее прозовут его Снежинкой, Уродом, Мутантом или ещё каким обидным прозвищем. Альбинизм – это генетическое заболевание, которое приводит к частичному или полному отсутствию пигментации в коже, волосах и глазах. В итоге у вас белые волосы и кожа, а также розовые или кристально голубые глаза с красными зрачками. Все этнические группы, метатипы и метаварианты, да что там – все виды в том числе и паратвари могут быть альбиносами. (Если у них есть тело, конечно) Из-за отсутствия меланина, персонажам с этим качеством не хватает защиты от ультрафиолета, что делает их более светочувствительными и склонными к солнечным ожогам.

Персонажи с этим качеством сталкиваются с модификатором окружения Слабые Блики при действиях в помещении с обычным освещением, а также во время облачной, но светлой погоды. И с модификатором окружения Умеренные Блики во время солнечной погоды. Все прочие модификаторы Блики, увеличены на один уровень для альбиносов. Методы компенсации работают для смягчения модификаторов.

Сократите вдвое время между проверкой Сопротивления при длительном воздействии солнца (стр. 148, Run & Gun).

Персонажи, получающие айвэр в момент генерации персонажа, получают 4 кармы за это качество. Если персонаж с этим качеством приобретает айвэр после генерации, то он обязан выкупить это качество до уровня 4 кармы, как только у него будет необходимое количество кармы. Также он не может тратить карму, пока не выкупит это качество.

АМНЕЗИЯ

Amnesia

Бонус: 4 или 8 кармы

Амнезия это серьезно. Это не последствия веселой ночки с алкоголем. Потеря памяти может быть вызвана травмой, магией, наркотиками или чем-то более зловещим и страшным (КФР). Выражаться она может как потерей поверхностной памяти, так и более глубокими нейронными повреждениями. Два уровня качества, предлагают разный бонус кармы и разные проблемы несчастному бегущему.

Поверхностный ущерб: (4 кармы) Это классическая амнезия из фильмов. Персонаж не помнит часть своей жизни до определённого момента, но сохраняет знания о своих навыках и способностях. Он, конечно, чаще всего не будет знать, где и при каких обстоятельствах приобрел их, но, по крайней мере, будет уверен в своих возможностях.

У персонажа нет Знаний, мастер игры сам создаёт предысторию, основанную на персонаже, создаваемом игроком и выбирает ему Знания. В случае если это умение становится актуальным для игры, мастер игры делает секретную проверку умения и предоставляет игроку информацию как внезапную вспышку воспоминаний.

Что бы получить доступ к навыкам, игрок должен выкупить их. За 2 кармы, персонаж получает дополнительный уровень Знания и небольшой кусок истории скрытый амнезией. Если это умение не было развито, то его покупка проходит по обычным правилам. Игрок мог бы никогда не выкупать это качество, и оставаться в руках мастера игры, или же даже создать персонажу новую личность на улицах

Нейронные повреждения: (8 кармы) Этот уровень качества должен обсуждаться с мастером игры или может быть завязкой игры по его желанию. Игрок начинает с небольшим количеством знаний о своём персонаже.

Добрый мастер игры может разрешить список умений, о которых персонаж что-то знает, или может решить не раскрывать ничего кроме физических атрибутов и снаряжения. Ментальные атрибуты, умения, качества и даже Грань, это тайна и игроки узнают своего персонажа во время бега.

Главное, помните, что при выборе этого качества, вам персонаж оказывается в руках мастера игры. Если вы хотите этот уровень Амнезии, то поговорите с ним, затем дождитесь своего персонажа, а после приготовьтесь к любым неожиданностям и поворотам во время игры.

Игрок сможет получить полных контроль над персонажем только после того, как выкупит это качество и завершит внутриигровые цели, поставленные мастером игры.

АСТМА

Asthma

Бонус: 8 кармы

Когда на улицах вас стали называть “Сопелкой”, вы подумали: «кликуха как у персонажа ситкома? Прикольно.» Когда вы поняли, что это симптомы астмы, стало совсем не так прикольно. Послужил ли причиной вирус, загрязнение или возможно проблема с генетикой? Неважно. У вас Астма. Когда наступает её приступ, вы хрипите и задыхаетесь, страдаете от одышки и кашляете так, что кажется выплюните свои кишки. Т.е. персонаж с трудом концентрируется на взломе, стрельбе, драке, колдовстве, призыве, да собственно почти на всём. Совсем не то что требуется для профессионального бегущего, верно?

Персонажи с астмой сильнее страдают от Усталости. Урон от усталости наносится в два раза чаще, а также приносит дополнительные эффекты, указанные в таблице эффектов астмы.

Эффекты астмы

Все эффекты складываются.

1 клетка урона: Хрипы; -1 к набору кубиков проверке всех физических действий, -1 к Социальному пределу.

2 клетки урона: Одышка; -1 к набору кубиков проверке всех действий, ещё -1 к Социальному пределу.

4 клетки урона: Задыхаешься; сопротивление повреждениям от усталости дальше только одной Силой Воли.

8 клеток урона: Кашель; -1 к набору кубиков проверке всех Действий, ещё -1 к Социальному пределу

БИПОЛЯРНОЕ АФФЕКТИВНОЕ РАССТРОЙСТВО

Bi-polar

Бонус: 7 кармы

Персонаж с этим качеством страдает от расстройства психики, которое выражается в эмоциональных состояниях периодически сменяющих друг друга. Три фазы, в которых может быть персонаж, это: депрессия, стабильное и маниакальное состояние. Во время маниакальных периодов персонаж получает модификатор +1 к набору кубиков любых проверок, включающих Ловкость или Реакцию. Но, в тоже время, неспособность сосредоточится приводит к модификатору -2 к набору кубиков проверки умений, основанных на Интуиции или Логике. Во время депрессивных периодов, персонаж неспособен сосредоточится ни на чём и лишён мотивации, что выражается в модификаторе -2 к набору кубиков любых проверок, включающих Интуицию, Логику, Реакцию или Ловкость. В стабильном состоянии персонаж не испытывает проблем, связанных с этим качеством.

Мастер игры бросает кубик, чтобы определить текущее психическое состояние персонажа. Этот бросок должен совершатся в начале сессии, после смены действий персонажа (конец бега, сон, окончание длительного действия и т.д.) либо по желанию мастера игры, но не реже одного раза в день. Если на кубике выпало 1-2, персонаж находится в депрессии. 3-4 маниакальное состояние, а 5-6 стабильное состояние.

Лекарство для стабилизации больных с биполярным состоянием существует, и обойдётся персонажу в 500 нюйен за месячный курс (а так же требуется GREx, поддельный тоже подойдёт), или в 100 нюйен за дозу на улицах. Если персонаж прерывает курс больше чем на 12 часов, мастер игры может бросить кубик для проверки состояния.

БОМЖ С ДРОБОВИКОМ

Hobo with a shotgun

Бонус: 10 кармы

Персонаж так долго выживал на улицах, что уже и отвык от иной жизни. Персонаж не будет выбирать уровень жизни выше чем Скваттер. Даже бесплатно. Он скорее найдёт уютную скамейку, чем останется ночевать в захолустном отеле Низкого уровня жизни. В том случае если он всё-таки вынужден был изменить своим привычкам, и переночевать или пожить где-то с уровнем выше Скваттера, то он будет страдать от модификатора -2 к набору кубиков проверки ментальных умений.

ВЕНДЕТТА

Vendetta

Бонус 7 кармы

Вы в полном дреке уровня Монтекки и Капулетти, только без влюблённых. У вас кровная месть с человеком, или даже целой организацией и независимо от первоначальной причины, вендетта теперь является такой же проблемой чести и репутации, как месть. Это качество означает, что у вас есть серьёзные проблемы при встречи с объектом свой вражды.

При каждой встрече с объектом вендетты персонажа вы должны пройти проверку Самообладания (3) или подстрекать к насилию, а то и применить его против врага.

Если проблема решена, то качество необходимо выкупить, или найти себе нового соперника.

ГЛУХОЙ

Deaf

Бонус: 15 кармы

Персонажи с этим качеством полностью глухие и лишены возможности воспринимать звук. Любые проверки Проницательности на основе аудиовосприятия ведут к автоматическому провалу. Персонажи так же сталкиваются с модификаторами -2 для набора кубиков проверки умений общей Проницательности, -3 к набору кубиков при проверках Внезапности, а также любые другие модификаторы на усмотрение мастера игры.

ДНЕВНАЯ РАБОТА

Day Job

Бонус 5, 10 или 15 кармы

Некоторым бегущим нужна трудовая книжка, немного денег и способ потратить лишнее время. Да, настоящая работа, а вернее регулярная зарплата, это круто, но образ жизни бегущего плохо совмещается с регулярным графиком и начальством. Игрок и мастер игры должны вместе определится с работой персонажа, кем он работает, с его графиком работы. Для получения легальной работы персонаж должен обладать действительным GREхом (качество GREшник или как минимум поддельный GREх 4 рейтинга). С качеством GREшник деньги приходят уже после всех необходимых налогов и вычетов. В случае использования поддельного GREха, не следует удивляться, что если GREх сгорел или был связан с преступлением, то полицейские выйдут на вашу работу. В этом случае вы потеряете работу пока не разрешите эту проблему.

Следует заметить, что в сочетании с качеством Известность, ваша зарплата будет приносить достаточно много нюйен для жизни, так что следует продумать причину для бега в тенях.

В таблице ниже представлена информация о карме, зарплате и времени что вы должны провести на работе.

Так же мастер должен следить сколько времени тратится на теневую деятельность персонажа и на работу, и если персонаж не может работать, то сперва получает предупреждение. Если такая ситуация вскоре возникает снова, то персонажа увольняют. Он теряет 2 очка Уважения Улиц, (серьёзно, бегущий который облажался с жаркой котлеток или картошки фри, не заслуживает доверия) и теряет деньги в размере месячной зарплаты из-за покупок, которые он совершил в ожидании денег.

Дневная Работа

Бонусная карма	Зарплата в месяц	Часы в неделю
5	1,000¥	10
10	2,500¥	20
15	5,000¥	40

ДОЛЖНИК

In Debt

Бонус: от 1 до 15 кармы

Неудачное пари, карточные игры или необдуманные покупки загнали персонажа в долги. Игрок должен вместе с мастером игры обсудить ситуацию приведшую персонажа к долгам.

Хорошие новости: Кроме дополнительной кармы, вы получаете деньги. За каждую единицу бонусной кармы (до 15) пять тысяч нюйен. Это качество заменяет перевод кармы в деньги на старте, и расширяет возможные дополнительные нюйены до семидесяти пяти тысяч.

Плохие новости: Вы должны эти деньги серьёзным людям, плюс ещё 50% от этой суммы. К тому же общая сумма увеличивается на 10% каждый месяц. И как минимум эти проценты персонаж обязан оплатить. Если он пропускает платёж, то персонаж получает одну клетку физического урона за каждые 20 000 нюйен, без возможности сопротивляться или излечить её, пока эта минимальная сумма не будет выплачена. Возможно владельцы долга потребуют каких-то услуг в счёт долга.

Что бы избавится от этого качества, необходимо выплатить долг полностью и выкупить качество за карму или заменить на другое отрицательное качество в такую же цену или выше. В том случае, если есть только деньги, считается, что заёмщик согласен только на погашение всех процентов, но не первоначальной суммы.

ДОСРОЧНО-ОСВОБОЖДЁННЫЙ

Ex-con

Бонус: 5 кармы

Бегущие часто понтуются тем, что спускаются блеске славы и лишь позволяют пешкам себя поймать. Ваш персонаж недавно вышел из тюрьмы по условно досрочному освобождению, но всё ещё на коротком поводке у системы. В пенитенциарной системе таких полно.

Во-первых, у местной полицейской корпорации есть полное досье на персонажа и выдержка из его биографии, его биометрические данные, в том числе информация про аугментации, магические умения, друзей и партнёров и бог еще знает что. Эти файлы продублированы местной тюремной корпорацией, и привязаны к новому криминальному GPExy (Прости, но этот GPEx не принесёт тебе бонусной кармы). Кроме того, у персонажа не может быть никаких ограниченных или запрещенных аугментаций, поскольку в тюрьме их удаляют ради безопасности других заключённых и охранников (и продажи на чёрном рынке).

Во-вторых, персонаж обязан связываться дважды в неделю со своим офицером через Матрицу, и один раз в неделю отмечаться у него лично. Кроме того, офицер может внезапно посетить дом персонажа. Конечно, по желанию мастера игры, офицер может быть ленив и глуп, или напротив жутко дотошнен, но в любом случае он доставляет неудобства.

И в-третьих, все знают что персонаж отсидел, и это ограничивает его в контактах. Да, такая известность никак не помешает парням с улиц общаться с персонажем, возможно они даже будут ему сочувствовать. Но люди корпораций, будут общаться только, если их рейтинг лояльности 4 или выше по отношению к персонажу, а контактам из правоохранительной системы потребуется рейтинг лояльности 5 или 6.

Если персонаж проходит весь испытательный срок УДО или создаёт новую “личность” для себя, то необходимо выкупить это качество или заменить его новыми равной или большей стоимости.

ДОСЬЕ

Records on file

Бонус: 1 кармы за рейтинг (максимум 10 рейтинга)

За каждое очко кармы полученную за это качество, одна из 10 мегакорп Большой Десятки имеет досье с относительно свежим GPExom персонажа, а также медицинские и биометрические данные. Мастер игры и игрок могут заранее обсудить откуда эти данные появились или оставить это тайной. Данные дают агентам этой корпы модификатор +2 к набору кубиков для проверки всех умений для идентификации персонажа через записи. Кроме этого, агенты этой корпы получают модификатор +2 к обнаружению персонажа в области с рейтингом безопасности C или выше, из-за распространения систем распознавания и идентификации лиц. Это качество не может сочетаться с качеством Стёртый.

ЖИЗНЬ ВЗАЙМЫ

Borrowed Time

Бонус: 20 кармы

Бегущие постоянно встречают смерть на своем пути, но обычно эти пути расходятся и каждый идёт своей дорогой. Но не в этом случае. Это качество билет на тот свет и залог того, что смерть заберёт персонажа с собой. Неизбежно. Возможно, это яд длительного действия, бомба под черепом у персонажа или особое проклятие, неважно. Персонаж может умереть в любой момент. Нет определённого ограничение по времени, после истечение которого персонаж умрёт. Есть только кубики. Перед каждой сессией мастер игры бросает три кубика в закрытую. Если выпало три одинаковых значения – персонаж умрёт. В какой-то момент игровой сессии, в идеальный драматический момент персонаж умирает.

Если игрок передумал, и хочет чтобы персонаж выжил, мастер игры может позволить это. В этом случае, когда наступает время смерти, (не раньше) персонаж должен сжечь всю свою Грань, чтобы остаться в живых. После этого качество исчезает.

ЗАЛОЖНИК КОМФОРТА

Creature of Comfort

Бонус: 10, 17 или 25 кармы

Увы, но к хорошей жизни привыкаешь быстро и жить иначе уже сложно. За 10 кармы, персонаж привык к Среднему уровню жизни, за 17 к Высокому, а за 25 к Роскошному.

День прожитый ниже привычного уровня – пустой день, и персонаж страдает от штрафа -1 к набору кубиков проверки Лечения и Социальных умений за каждую категорию ниже выбранного уровня. Так, например, если у персонажа есть это качество для Высокого уровня жизни, но он вынужден ютится в сквате, то его штраф равен -3 к набору кубиков. Жизнь без хорошего коньяка, не жизнь.

КОМПЬЮТЕРНАЯ БЕЗГРАМОТНОСТЬ

Computer Illiterate

Бонус: 7 кармы

Всё идёт к тому, что не уметь работать с компьютерами – всё равно что не уметь читать. И ваш персонаж такой. У него нет опыта с взаимодействием дополненной реальностью, компьютерами, коммлинками и прочей электроникой. Отправить сообщение, написать комент, скачать смешных котиков с популярного хоста или найти в Матрице последнюю серию трид-сериала. Всё это не так уж просто для вашего персонажа. Это качество обеспечивает модификатор -4 к набору кубиков при проверке умений, связанных с компьютерами, коммлинками, электронными девайсами или любыми устройствами подключёнными к Матрице. В стрессовой ситуации, мастер игры может потребовать проверку успеха с этим модификатором для выполнения действий, которые другими могут восприниматься как должное.

КУРИНАЯ СЛЕПОТА

Night Blindness

Бонус: 6 кармы

Жизнь в тенях скрыта от чужих глаз. И от ваших. В буквальном смысле. Ваше естественное зрение крайне плохо адаптируется к плохим условиям освещения. Все модификаторы окружения из колонки Свет/Блики, кроме Яркий свет/Нет Бликов, считаются на один ниже.

Это качество не сочетается с другими качествами зрения, и должно быть немедленно выкуплено если персонаж решает проблему с помощью вэра. Если персонажу не хватает кармы что бы выкупить качество, он не может установить себе этот вэр.

ЛЖЕЦ

Liar

Бонус: 7 кармы

Ваш персонаж известен как стопроцентный врун. Даже когда он говорит правду, окружающие частенько думают, что он врёт. Персонаж с этим качеством получает модификатор -1 к набору кубиков на проверки всех социальных умений. Каждый раз, когда персонаж начинает разговор, МИ делает бросок 1к6. Если выпала 1, то собеседник считает, что персонаж лжёт, в таком случае доверие потеряно, разговор окончен. Следующий раз при разговоре с этим персонажем, ситуация повторится при выпадании 1-2. Если это произойдёт трижды, персонаж получит повышение Огласки на единицу, а Лояльность контакта (если этот НИП был контактом) уменьшится на единицу. Если Лояльность станет равна нулю, контакт больше не хочет иметь никаких дел с персонажем.

НЕГРАМОТНЫЙ

Illiterate

Бонус: 5 кармы

Благодаря достижениям техники уметь читать в Шестом Мире не так уж важно, но всё же неприятно слышать про “деревенщину” в свой адрес. Неважно где вырос ваш персонаж, факт остаётся фактом. Он не умеет читать. Конечно, он может попросить прочитать ему вслух, использовать специальную программу агента или приложение на коммлинке для сканирования текста и последующего озвучивания. Но в любом случае, при взаимодействии с тем, кто знает об этом недостатке, Социальный предел персонажа уменьшается на -1. Так же персонаж страдает от модификатора -2 к набору кубиков при проверки умений связанных с использованием чужих компьютерных сетей или коммлинков, если их иконография отличается от привычной персонажу. Кроме этого, при создании персонажа нельзя выбирать любое Знание требующее умение читать. После создания персонажа, такие умения будут стоить в два раза дороже в Карме, пока качество не будет выкуплено.

НЕЗАВЕРШЕННОЕ ДЕПРОГРАММИРОВАНИЕ

Incomplete Deprogramming

Бонус: 10 кармы

Иногда вам кажется, что вы сходите с ума, а иногда не кажется. В прошлом, персонаж с этим качеством подвергся ментальному программированию как агент под глубоким прикрытием. Вот только это операция так и не была завершена. С этих пор персонаж иногда страдает от активации скрытой личности.

Всякий раз, когда персонаж сталкивается со стрессовой ситуацией, вроде допроса, боя, или травмы, он должен пройти проверку на Самообладание (4). В случае провала, “вторая” скрытая личность пробуждается, и берёт на себя управление телом на 1д6 минут или любой другой промежуток времени на усмотрение МИ. Это состояние нестабильно, любая стрессовая ситуация может потребовать повторно пройти проверку и личность снова сменится или обнулится. Это может происходить множество раз за короткое время.

Во время этого состояния, персонаж забывает о своей прошлой жизни удальца-бегущего, его личность, навыки и знания меняются на присущие толстобрюхому обывателю. Прежним остаётся только тело. На это время мастер игры может создать для игрока временного персонажа или заставить смотреть сколь унизительно выглядит его герой, когда кричит как ребёнок, прячется в укрытии или ищет охранника посреди штурмуемого секретного объекта.

Словно этого мало, проявление этого качество может быть похожим на воздействие КФР и вряд ли это понравится людям.

НЕМОЩНЫЙ

Infirm

Бонус: от 5 до 25 кармы

Персонаж с этим качеством часто думает, "Надо бы сходить в качалку". Но не ходит. Или он слишком стар для этого дрека. Качество ухудшает физическое состояние персонажа. За каждые 5 кармы, максимум всех физических атрибутов персонажа уменьшается на один, максимум до единицы. Это качество сочетается с другими качествами, ухудшающими атрибуты, так что будьте внимательны. Атрибут не может упасть ниже одного. Кроме того, уменьшенный атрибут нельзя увеличить с помощью магии, -вэра или химии, как и в случае природного максимума.

Эффекты этого качества складывается с качеством Старик из книги **Bullets & Bandages** (см. стр. 12), так что будьте внимательны. Атрибут всё ещё не может упасть ниже одного.

ОДЕРЖИМЫЙ

Driven

Бонус: 2 кармы

Персонаж одержим (но не в прямом смысле, например, духом) какой то идеей. Месть, поиск любимого человека, или попытки раскопать секреты прошлого, что-то вроде этого заставляет его двигаться всё дальше и дальше. Стоит ему встретить зацепку, которая может дальше продвинуть его поиски, так он тут же должен сделать проверку Силы Воли + Логика (4) или бросить всё ради своих поисков. При провале проверки, персонаж готов пожертвовать всем и вся ради своих изысканий. С другой стороны, пока персонаж активно занимается своим делом, он получает +1 к Силе Воли.

ОШИБКИ ПРОШЛОГО

Big Regret

Бонус: 5 кармы

Иногда мы совершаем то, о чём сожалеем всю жизнь. Когда-то в прошлом, ваш персонаж совершил такой поступок, что до сих пор не может простить себя. Возможно он был марионеткой-бунраку, участвовал в мерзком корпоративном проекте или погряз в политклубах. В любом случае, это должно быть что-то гадкое и неприятное, на усмотрение мастера игры. Персонаж уменьшает свой Социальный предел на 3, при взаимодействии с теми, кто знает правду о его прошлом. Также это может привести к шантажу, если информация о его прошлом попадёт в плохие руки. Это качество нельзя выкупить, пока оно не будет предано огласке. В этом случае персонаж повышает Огласку на один уровень, и обязан выкупить это качество.

ПАРАЛИТИК

Paraplegic

Бонус: 10 кармы

Персонажи с этим качеством парализованы ниже талии. Они могут выполнять любые задачи, не связанные с ногами как и раньше, а двигаются они обычно с помощью инвалидной коляски со скоростью шага, равной Ловкость x 3 и бега равной Ловкость x4 (в Шестом Мире есть хорошие коляски, пригодные как для спортивных достижений, так и перестрелок) не зависимо от метатипа. Конечно, это не избавляет от проблем с лестницами и бордюрами.

Паралич может быть постоянным или временным, пока персонаж не накопит достаточно средств на операцию. После её проведения качество должно быть выкуплено.

Стоимость уровня жизни повышается на 10% (складывается с расовыми модификаторами), а транспортные средства необходимо модернизировать под ручное управление что увеличивает их стоимость на 5 процентов, ну или можно просто добавить риг-интерфейс (см. стр. 509 SR5 ОКП). Паралич может быть как постоянным, так и временным, в любом случае, что бы окончательно избавится от него, надо выкупить это качество.

Это качество никак не влияет на взаимодействие персонажа с Астралом или Матрицей.

ПАРАНОЙЯ

Paranoia

Бонус: 7 кармы

В тенях все осторожны. Разумно осторожны, а не параноики вроде вашего персонажа. Между осторожностью и паранойей тонкая грань, и персонаж перешагнул её. Он почти никому не доверяет, любые Социальные проверки кроме контактов с Лояльностью 4 или больше подвергаются штрафу -2 к набору кубиков. Персонаж так же отказывается выдавать информацию где он живёт и постоянно меняет свое место жительство.

ПАРИЯ

Hung out to dry

Бонус: 8 кармы

Добро пожаловать в мир школьного изгоя. По неизвестной персонажу причине, с ним больше не хотят иметь дел его прежние контакты. А новые, вскоре после знакомства, обрывают все связи. Мастер игры знает эту причину, и это может послужить завязкой для целой компании или для пары незначительных приключений в стороне от основного бега. В любом случае, персонаж может попытаться убедить свои контакты вновь работать с ним, или выяснить причину и разобраться с ней.

Это так же может повлиять и на контакты команды бегущих. Если персонаж решает эту проблему, то ему необходимо выкупить это качество или заменить его другим негативным качеством аналогичной цены.

ПАЦИФИСТ

Pacifist

Бонус: 10 или 15 кармы

Что бы навредить другому человеку, нужно сперва разрушить свою душу. Это качество представляет два уровня моральных принципов, мешающих причинять или позволять причинять вред другим людям. За 10 кармы, персонаж будет избегать насилия, совершенного не ради самообороны. Персонаж не будет участвовать в бегах, связанных с убийствами, а также будет отговаривать от насилия других членов команды. Оружие и боеприпасы не летального действия всё ещё считаются насилием, и могут использоваться только в случае самозащиты — после того, как противник явно атаковал персонажа, других членов команды или невинных свидетелей.

За 15 кармы, персонаж не будет совершать никакого насилия, вне зависимости от степени угрозы себя или других. Если персонаж совершит какое-либо действие связанное с насилием, то он страдает от угрызений совести и получает модификатор -1 к набору кубиков для проверки умений связанных с ментальными атрибутами пока не преуспеет в длительной проверке Харизмы + Сила Воли (20, 24 часа). Если в течении семи дней проверка не будет пройдена, то у персонажа навсегда понижается Харизма или Сила Воли на 1 (в зависимости от того что выше), но модификатор исчезает. Если персонаж убивает (или уверен в том что убил), модификатор набора кубиков становится -2, интервал увеличивается с 24 часов до недели, а Ментальный предел уменьшается на 1.

ПОДПИСЬ

Signature

Бонус: 10 кармы

У вас есть своя визитная карточка. И вы всегда её оставляете за собой, как след из хлебных крошек. Персонаж с этим качеством чувствует, что надо оставить что-то что бы объявить всему миру о своей причастности. Подписью может быть предмет, символ или даже способ действия. Любой, кто пытается отследить персонажа получает положительный модификатор равный Уважению Улиц + Общественная Осведомлённость персонажа.

ПОДЪЁБКИ

Did you just call me dumb?

Бонус: 3 кармы

Вы не можете удержаться от завуалированных оскорблений, когда разговариваете. Хорошая новость — обычно это не замечают и это приносит вам удовольствие. Плохая новость — иногда это замечают, и это не приносит им удовольствие. Любой Глюк при проверке Социальных умений считается критическим.

ПРИТУПЛЕННОЕ (ЧУВСТВО)

Reduced (Sense)

Бонус: от 2 до 29 кармы

Одно из ваших пяти (или шести если персонаж Пробуждённый) чувств не столь остро как у большинства. Проверка умений, основанных на этом чувстве получает модификатор к набору кубиков -2. Это качество можно брать несколько раз, каждый раз для нового чувства, и его эффекты могут складываться.

Обоняние и вкус дают бонус в 2 кармы Слух, зрение или астральное зрение бонус в 5 кармы, а осязание 10 кармы, ведь оно используется в почти всех физических умениях.

Если чувства возвращаются в норму, то качество должно быть немедленно выкуплено, или штрафы так и будут действовать. Если персонажу не хватает кармы, то намеченное лечение не может быть выполнено. Кроме того, персонаж не может быть Слепым и иметь Притупленное Чувство (Зрение) или быть Глухим и иметь Притупленное Чувство (Слух).

РАЗЫСКИВАЕТСЯ

Wanted

Бонус: 10 кармы

Так приятно быть кому-то нужным, но не в таком смысле. Большинство бегущих разыскивают не наследство вручить, а, как минимум, притащить на допрос. Когда игрок выбирает это качество, он должен обсудить с мастером игры, как персонаж получил такую "награду" и за что. Награда составляет 25 000 нюйен, а то и больше. Сумма настолько большая, что и «друзья» задумались бы о её добыче. Персонаж должен довольно-таки часто иметь дело с людьми, узнавшими о награде.

Если по какой-то причине награда отменяется, то необходимо выкупить это качество.

РАССЕЯННЫЙ

Oblivious

Бонус: 10 кармы

Персонаж с этим качество не заметит и тролля за углом, даже если тот ударит его. За 6 кармы вы получаете модификатор -2 к набору кубиков проверок всех умений Проницательности, как обычной, так и в Астрале и в Матрице. За 10 кармы, вдобавок пороги всех проверок Проницательности возрастает на 1.

СИНДРОМ СЕНСОРНОЙ ПЕРЕГРУЗКИ

Sensory Overload Syndrome

Бонус: 15 кармы

Синдром сенсорной перегрузки, или ССП, это новая растущая эпидемия в Шестом Мире, полном дополненной реальности и излишней сенсорной нагрузки. Всякий раз, когда персонаж входит в область излишне насыщенной дополненной реальности (по усмотрению МИ), или использует усиления для сенсорного восприятия, он обязан пройти проверку Силы Воли + Грань (4) или страдать от эпилептического припадка (5-успехи) минут.

Это состояние может быть предотвращено путём отключения развлекательных систем или коммлинков или переключением их в скрытый режим, но оба эти варианта создают свои проблемы, особенно в областях где идентификация идёт по трансляции или само отключение будет подозрительным.

СЛАБЫЙ САМОКОНТРОЛЬ

Poor Self Control

Бонус: от 4 до 12 кармы

Является ли он хвастуном или адреналиновым наркоманом, но у вашего персонажа есть проблемы с психикой мешающие ему контролировать свои действия. Ценность качества зависит от сложности проверки Самообладания, которую требуется проходить чтобы персонаж удержал себя в руках. Это качество может браться несколько раз, но каждый раз должна быть взята новая форма проблемы.

Хвастун (5 кармы): Никто не умеет это лучше меня! Персонаж будет требовать, чтобы ему предоставили работу, и он всем покажет. Возможно его будут игнорировать, считать инфантильным ребёнком, или же спорить с ним, но без успешного проверки на Самообладание (3) он не откажется от хвастовства и попыток доказать.

Адреналиновый наркоман (4 кармы): Быстрее и круче! Персонаж всегда будет действовать по самому рискованному и опасному варианту, если не пройдёт проверку на Самообладание (2). Кроме того, благодаря своей крутости (и избытку адреналина в крови), он получает +1 к инициативе первые 5 боевых раундов. Это значит, что бонус будет длится первые 5 боевых раундов, а не нарастать.

Компульсивное расстройство (от 4 до 12 кармы): Персонаж страдает от компульсивного психического расстройства, выражающееся в проявлении чувства порядка. Ценность этого качества зависит от того насколько оно сильно проявляется, и насколько негативно может влиять на персонажа. Может быть ему нравится, когда дома идеальный порядок, или идеальный порядок на всех столиках каждой забегаловки, или ему требуется проявлять свои умения, будь то Хакинг, Стрельба или Скрытность при каждой возможности. Персонаж должен пройти проверку на Самообладание с порогом от 1 до 4 (порог умноженный на 2 даёт базовый бонус кармы), чтобы противостоять своей болезни. За дополнительные 2 кармы персонаж реагирует на свою личную, персональную область, вроде поправки картин в квартире, или коллекции моделей трид звёзд. За 3 кармы, на один аспект публичной среды. Вроде подсчёта всех синих машин или поправки стульев в барах. За 4 для широкого аспекта общественной среды. Например, для взлома каждой встречной камеры или щелчку по каждому фонарному столбу.

Мстительный (5 кармы): Да, месть лучше подавать холодной, но у персонажа слишком горячая кровь. Вне зависимости от величины оскорбления, он запомнит и вернёт стократно. Оскорбите такого персонажа и он будет вам угрожать, а то и попытается исполнить свою угрозу. Что бы противостоять такому поведению, персонаж должен пройти проверку Самообладания (2) однако, даже после успешной проверки, персонаж ничего не забывает. Просто решает пока подождать, записав новое имя в чёрную тетрадочку.

Монстр битвы (10 кармы): Стоит начаться бою, так кровь застит вам глаза, мешая нормально размышлять. Персонаж теряет самоконтроль, стоит только ему вступить в схватку. Он будет сражаться до самого конца, невзирая на количество противников и боевую обстановку, если только не пройдёт проверку Самообладания (3), чтобы прервать бой.

СЛЕПОТА

Blind

Бонус: 15 кармы (5 кармы для персонажей с возможностью астрального зрения)

Персонажи с этим качеством полностью слепы и лишены возможности визуального восприятия. Любые проверки Проницательности на основе зрения ведут к автоматическому провалу. Персонажи так же сталкиваются с модификаторами -4 для набора кубиков проверок общих умений Проницательности, -3 к набору кубиков при проверках Внезапности или действия Огонь Вслепую при стрельбе. Помимо этого, он получает модификатор Полная Тьма в рукопашном бою, а также любые другие модификаторы на усмотрение мастера игры. Персонаж не может использовать киберглаза, поскольку слепота вызвана повреждением нервов и мозг не может обрабатывать импульсы вне зависимости от их источника.

Так как астральное зрение не является настоящей визуализацией мира, Пробужденные слепые персонажи могут использовать Восприятие Астрала. Однако мастер игры не должен забывать о штрафе -2 к набору кубиков для проверки действий на физическом плане, при восприятии астрального мира, в том числе и при использовании заклинаний, а также помнить о различии физического и астрального мира.

ТУГОДУМ

Dimmer Bulb

Бонус: 5 кармы за рейтинг (Максимум 3 рейтинг)

Откровенно говоря вы не слишком умный. Возможно в детстве вас роняли головой вниз или во время занятий боксом вы пропустили слишком много ударов. Вне зависимости от причин, вы никогда не блистали интеллектом. За каждый уровень этого качества вы получаете модификатор -1 для набора кубиков при проверке умений, включающих Логику или Интуицию.

ФЛАГЕЛЛЯНТ БОЖИЙ

Pie Iesu Domine. Dona Eis Requiem

Бонус: 2 кармы

Персонаж верит, что боль служит высшему благу. Возможно, он ищет просветление через истязание, или это постоянный акт раскаяния за свои действия. Постоянное самоистязание даёт ему Высокую Болевую Устойчивость первого рейтинга. Однако каждый день персонаж начинает с одной клеткой физического урона. Эту клетку можно исцелить, однако персонаж будет стремится нанести её себе снова. Кроме того, эти раны могут привлечь чужое внимание и стать причиной пересудов.

ФЛЭШБЕКИ

Flashbacks

Бонус: 7 или 15 кармы

Из-за ПТСР, психологических пыток, психотропного льда или по иной причине, персонаж страдает яркими сенсорными галлюцинациями, основанными на негативных воспоминаниях. Флэшбэки запускается специфическим триггером. Всякий раз, когда персонаж сталкивается с ним, он должен сделать проверку на Самообладание (5) или стать недееспособным на [5-успехи] боевых ходов. Во время воспоминаний, из-за галлюцинаций персонаж не может выполнять какие-либо полезные действия, а может вместо этого выполнять физические действия, отражающие их психические неправильные представления.

Во время создания персонажа обсудите это качество с мастером игры, чтобы определить триггер и бонусную карму в зависимости от будущей компании.

Триггером может послужить любая причина, включая что-то на астральном плане или в Матрице. За бонус в семь кармы, триггер должен появиться примерно каждый один забег, в то время как за пятнадцать бонусной кармы, триггер должен появляться раз в игровую сессию минимум.

ФОБИЯ

Phobia

Бонус: от 5 до 15 кармы

Вы боитесь чего-то. Нет. Вы очень сильно боитесь чего-то. Это может быть как что-то очень редкое, так и более распространенное, а страх может как мешать вам, так и полностью лишить возможности соображать. Тяжесть и распространённость источника фобии и определяют конечную цену в карме. Смотрите таблицу Фобия ниже.

Незначительная фобия даёт модификатор -1, серьёзная -3, а сильная -6 к набору кубиков для любых проверок рядом с источником их фобии. Кроме того, в случае серьёзной фобии, персонаж должен пройти проверку Самообладания (2) или почувствует потребность уйти, а в случае сильной фобии проверку Самообладания (5) или бежать от источника в течении (5-успехи) боевых ходов.

Фобия

Источник	Карма	Описание
Редкий	2	Источник фобии достаточно редок, возможно это определённые насекомые, или запах роз.
Распрост-ранённый	5	Источник фобии встречается часто, например, толпы, тролли, солнечный свет, насекомые.

Тяжесть	Карма	Эффект
Лёгкая	3	-1 к набору кубиков для всех действий.
Серьёзная	5	-3 к набору кубиков для всех действий. Также персонаж должен пройти проверку Самообладания (2) или покинуть источник фобии.
Сильная	10	-6 к набору кубиков для всех действий. Также персонаж должен пройти проверку Самообладания (5) или бежать от источника фобии (5-успехи) Боевых Ходов.

ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ПРИВЯЗАННОСТЬ

Emotional Attachment

Бонус: 5 кармы

Персонаж имеет иррациональную эмоциональную привязанность к своему снаряжению. Не ко всему, только к одному предмету. Персонаж всегда будет его использовать, невзирая на лучшие характеристики других вариантов. В случае потери, персонаж будет делать всё возможное в своих силах для возврата, в том числе рискуя жизнью. Как своей, так и чужими. Если это снаряжение безвозвратно потеряно, персонаж обязан немедленно выкупить качество или страдать в течении шести месяцев от модификатора -1 к набору кубиков при проверках умений, связанных с использованием подобного снаряжения. Через шесть месяцев персонаж привыкает к замене и переносит свою привязанность на него.

ПОГОРЕВШИЙ КОРПОРАТ

После стольких лет обучения, работы и абсолютной преданности корпорации, по какой-то причине его занесли в чёрный список свои же. Времени едва хватило схватить аварийную сумку и сбежать, все счета уже были заморожены. Хорошо что всё это время один счёт вёлся неофициально, для похожей ситуации. Всё что осталось, это аварийная сумка, да немного денег, которых хватит что бы прикрыть свою задницу на первое время. Всё в порядке. Он бывал в переделках и посерьёзней. Всё в порядке, корпорация в течении многих лет отправляла его во все уголки мира, для «содействия» в различных операциях. Он может сражаться, но он не военный. Его навыки идеальны для планирования, прорабатывания всех аспектов и анализ общей картины. Корпорация совершила гигантскую ошибку, предав его. Ведь это он никогда не простит и не забудет.

Метатип: дварф

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ	Г
4	4	4 (6)	4	4	3	5	5	5.4	2

Счётчик состояния (Ф/О)	10/10
Броня	9
Пределы	Физический 6, Ментальный 5, Социальный 7
Физическая инициатива	9 (11) + 1к6
Активные умения	Группа умений Атлетика, группа умений Ближний Бой, Компьютеры 3, Обман 5, Этикет 4, группа умений Огнестрельное Оружие 4, Первая Помощь 2, Преподавание 4, Запугивание 5, Лидерство 6, Навигация 2, Переговоры 4, Ловкость Рук 3, Проницательность 4, Пилотирование Наземных Машин 1, Пилотирование Водных Судов 1, Скрытность 4, Выживание 2, Метательное оружие 3
Знания	Поэзия 2, Философия 3, Тактика Малых групп 2
Языки	Ацтланский испанский Р, Английский 4, Французский 2, Немецкий 1, Японский 2
Качества	Плохая Репутация, Неприметность, Одержимый, Отважный, Бессонница 1, Фотографическая Память
Аугментации	Усилители реакции 2
Снаряжение	Пластырь противоядие (2), гарантированный кредстик (Золотой), скрытая кобура, крэм (2 дозы), коммлинк Эрика Элит, фальшивый ГРЕх (рейтинг 4), фальшивая лицензия (рейтинг 3 Лёгкие пистолеты, ПП), хороший костюм, очки (вместимость 3: визуальный канал, смартлинк, визуальное приближение), джазз (2 дозы), бронеплащ (рейтинг 3: Химзащита 1, Сопротивление Огню 1, Непроводящая 1), долгий путь (3 дозы), Низкий уровень жизни (2 месяца), аптечка (рейтинг 4), стим-пластырь (2), стиратель меток, пластырь-транквилизатор (2)
Оружие	Кольт Америка Л36 [Лёгкий Пистолет, Точн 7(9), ЗУ 7Ф, БР —, СЗ, КО —, 11(м), с/ глушитель, система смартгана (внешняя); 3 запасные обоймы, 110 стандартных патронов.] Кольт Кобра ТЗ-120 [ПП, Точн 4(6), ЗУ 7Ф, БР —, СЗ/ОЧ/ПА КО 2(3), 32(м) с/ глушитель, система смартгана (внешняя), 3 запасные обоймы, 200 стандартных патронов.] Дефинс EX Шокер [Тазер, Точн 4, ЗУ 9О(э), БР −5, СЗ, КО —, 4(м), с/ 40 тазерных дротиков] Телескопическая Дубинка [Дубинка, Досягаемость 1, Точн 5, ЗУ (С+2) О, Б —] Нож [Клинок, Досягаемость —, Точн 5, ЗУ (С+1) Ф, Б -1 Метательный нож (2) [Метательное, Точн Физический, ЗУ (С+1) Ф, Б –1] Вальтер Палм Пистоль [Скрытый, Точн 4, ЗУ 7Ф, БР —, ОВ/ОЧ, КО —, 2(о), с/ 10 стандартных патронов)
Контакты	Ассасин (Связь 3, Лояльность 2), дезавуированный шпион (Связь 3, Лояльность 3), Фиксер (Связь 3, Лояльность 3)
Начальные ¥	4,225 + (3к6 x 60)

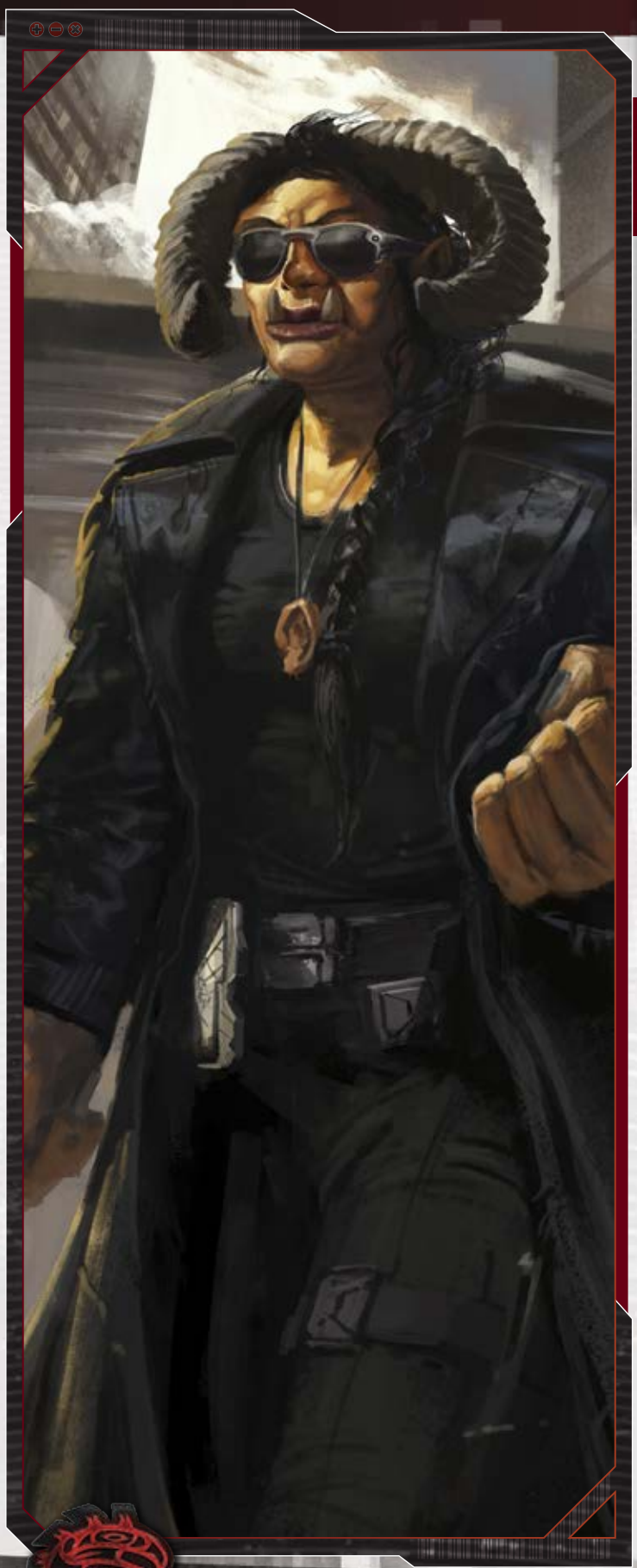
ВОЕННЫЙ ВРАЧ

Они как ангелы на полях сражений, так что военным врачам рады в любых командах. Закалённый ветеран войн, он видел множество смертей и разрушений. Слишком много. Будучи сильным, физически и морально, он готов пройтись под адским огнём, лишь бы спасти товарищей по команде. Заботясь больше о сохранении жизней, чем о их отнятии, военный врач изучил множество вариантов помощи, от магического лечения, до старой доброй штопки шкур. Но даже не думайте, что военный врач не может защитить себя или своих пациентов. Многие узнали, что военный врач никого не оставляет и всегда будет биться за жизни своих товарищей, рискуя своей. Военный врач не бросает никого.

Метатип: человек (мистический адепт, шаман)

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ	Г	М
4	4	4	4	5	3	3	5	6	2	5

Счётчик состояния (Ф/О)	10/11
Броня	14
Пределы	Физический 6, Ментальный 5, Социальный 7
Физическая инициатива	7 + 1к6
Активные умения	Автоматы 3, Компьютеры 1, Контрчародейство 5, Первая Помощь 6, Гимнастика 3, Навигация 2, Проницательность 4, Пистолеты 4, Бег 2, Медицина 3, Чародейство 5, Выживание 2, Плаванье 1, Безоружный Бой 3.
Знания	Происшествия с большим количеством пострадавших 2, Явки наёмников 3, Триаж 3
Языки	Арабский 1, Ацтланский Испанский 2, Английский Р, Немецкий 2.
Качества	Боевое чутьё 2, Чувство опасности 2, Эмпатическое Лечение, Мистическая броня 2, Облегчение боли, Сопротивление Боли 1, Сопротивление Заклинанию 1.
Силы адепта	Противоядие, Обнаружить жизнь, Исцеление, Увеличение Рефлексов, Левитация, Стабилизировать, Оглушающий Снаряд.
Заклинания	Противоядие, Обнаружить жизнь, Исцеление, Увеличение Рефлексов, Левитация, Стабилизировать, Оглушающий Снаряд.
Снаряжение	Пластырь противоядие (3 штуки), Арес PED Марк III (с/ кислородный баллон), бронекуртка (12), бинокль (оптический), биомонитор, фок 1 Контрчародейства (Боевые заклинания), 3 одноразовых шприца, фонарик, противогаз, 2 аптечки (рейтинг 3), 6 расходников для аптечки, монокль (рейтинг 4, с/ компенсация вспышек, визуальный канал, сумеречное зрение, смартлинк), Средний уровень жизнь (3 месяца), наркоджет 3 дозы, формулы заклинаний (Снаряд Маны, Шар Маны), фок Чародейства (Рейтинг 2, Заклинания Здоровья), субвокальный микрофон, пластырь-транквилизатор (3 штуки), коммлинк Трансис Авалон, травмо-пластырь (4 штуки).
Оружие	ХК-227 [ПП, Точн 4(6), ЗУ 7Ф, БР —, СЗ/ОЧ/ПА, КО 1, 28(м) с/ 4 запасные обоймы, 100 стандартных патронов.] Салаветте Гардиан [Тяжелый пистолет, Точн 5(7), ЗУ 8Ф, БР -1, СЗ/ОЧ, КО 1, 12(м) с/ 4 запасные обоймы, 60 стандартных патронов.] Аварийный нож [Клинок, Досягаемость —, Точн 5, ЗУ (С+2) Ф, БР -1
Контакты	Фиксер (Связь 2, Лояльность 2), уличный док (Связь 2, Лояльность 3)
Начальные ¥	5,070 + (4к6 x 100)



ОПОЗОРЕННЫЙ ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Ну и пускай, что существует стереотип, о больших и сильных троллях как лучших телохранителей в мире. Зачем с ним бороться. Но тело, умения и -вэр для работы не служит гарантом успеха. Иногда работа проходит не так как нужно, а личная принципиальность только мешает. Может быть она что-то не заметила, или была слишком медленной, или кто-то другой облажался по полной, в любом случае все шишки достались ей. Теперь вместо выгодной работы на корпорации или знаменитостей ей приходится работать в тенях. Но её навыки и принципы можно использовать как для защиты, так и и для нападения, так что всё хорошо. Её роль изменилась, но она по-прежнему верна себе и своим принципам — несмотря ни на что.

Метатип: тролль									
Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ	Г
9	5	5 (7)	8	3	3	3	3	2.45	1

Счётчик состояния (Ф/О)	13/10
Броня	17
Пределы	Физический 10 (11), Ментальный 4, Социальный 4
Физическая инициатива	10 + 1к6
Активные умения	Клинки 3, Дубинки 3, Гимнастика 3, Запугивание 3, Проницательность 4, Пистолеты 5 (6), Безоружный бой 5 (6)
Знания	Корпоративная культура 3, Скандальные истории 3, Психология 3, Оценка угроз 3.
Языки	Английский Р, Японский 1, Испанский 1.
Качества	Кодекс чести (Защита принципов), Иждивенцы (пожилые родители), Дискредитированный, Отважный, ГРЕшник (Государственный), Стойкость.
Аугментации	Уплотнение костей 3, Киберуши (рейтинг 1 с/ Усиление слуха 1, Избирательный звуковой фильтр 1, Пространственный распознаватель), датаджек, компенсация вспышек, внутренний кислородный резервуар 1, ортокожа 3, усилитель реакции 2, регистратор рефлексов (Пистолеты, Безоружный Бой), шоковые руки, смартлинк.
Снаряжение	2 Пластырь противоядие, 2 Скрытых быстро расстёгиваемых кобуры, представительская броня (12), защита предплечья (+1), лицензия (профессиональный телохранитель), Низкий уровень жизни (2 месяца), глушилка (площадная, рейтинг 3), запасные патроны (100 стандартных патронов для тяжелого пистолета), 2 Стим-Пластырь, Субвокальный микрофон, 2 травмо-пластырь.
Оружие	Салаветте Гардиан [Тяжелый пистолет, Точн 5(7), ЗУ 8Ф, БР -5, СЗ/ОЧ, КО 1, 12(м) с/ 4 запасные обоймы, 60 Бронебойные патроны.] Салаветте Гардиан [Тяжелый пистолет, Точн 5(7) ЗУ 8О*/6О(е)**, БР -2/-5 ***, СЗ/ОЧ КО 1, 12 (м) с/ 4 запасные обоймы, 30 гелевых патронов, 30 шоковых патронов.] * характеристики гелевых патронов **характеристики шоковых патронов Шоковые руки [Досягаемость 1, Точн (Физический предел) ЗУ 9О(э) БР -5] Телескопическая Дубинка [Дубинка, Досягаемость 1, Точн 5, ЗУ (С +2) О, БР —]
Контакты	Ассистент корпоративного администратора (Связь 3, Лояльность 2), Фиксер (Связь 2, Лояльность 2)
Начальные ¥	3,580 + (3к6 x 60)

ЖУРНАЛИСТ-РАССЛЕДОВАТЕЛЬ

Частично ради справедливости, частично ради собственной славы, но ради хорошей истории репортёр готов на всё что угодно. И хотя её недавно приобретённые способности техноманта изрядно измучили, со временем она поняла их пользу. Её спрайты отлично подходят для сбора и сортировки данных, в то время пока она концентрируется в тенях ради полной истории. Но она не глупа. Понимает, что без чужой помощи сама может превратиться в грустную историю с печальным концом. Иногда (на деле часто) она просит других бегущих подстраховать её. Бегущие так же обращаются к ней — им может понадобится помощь в расследовании какого-либо скользкого дельца. Лично или в Резонансе, не важно. Или может потребоваться информация о людях из корпораций или определенного района. Кроме того, она может помочь в драке, если это действительно необходимо, но всё же её настоящая сила, это общение. Истинна где-то рядом, но иногда ей нужно просто помочь проявится.

Метатип: человек

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ	Г	Рез
2	3	3	2	3	4	4	4	6	2	5

Счётчик состояния (Ф/О)	9/10
Броня	12
Пределы	Физический 3, Ментальный 5, Социальный 5
Физическая инициатива	6 + 1к6
Матричная инициатива	6 + 4к6
Активные умения	Компиляция 5, Компьютеры 5, Обман 5, Группа умений Взлом 5, Декомпиляция 2, Гимнастика 3, группа умений Влияние 5, Запугивание 5 (Допрос +2), Проницательность 5, Пилотирование Наземных Машин 2, Пистолеты 4, Регистрация 4, Скрытность 3, Софт 5, Выслеживание 3 (Город +2), Безоружный бой 3.
Знания	Журналистские расследования 4, Журнализм 3, Местная политика 2.
Языки	Английский Р, Японский 3.
Качества	Аллергия (редкая, умеренная, трава), Аналитический ум, Кодекс чести (В поисках истины), Родная земля (Вы знаете парня, родной город), Природная Закалка, ГРЁшник (Государственный).
Живая персона	Атака 3, Обработка данных 3, Рейтинг устройства 5, Брандмауэр 3, Слив 3.
Комплексные формы	Кукловод, Выброс резонанса, Пелена резонанса.
Снаряжение	Площадная глушилка (рейтинг 5), бронекуртка [12], деловой костюм акционера [8], бинокль (ёмкость 3, с/ визуальный канал, усиление зрения 2, визуальное приближение электронное), сканер жучков (рейтинг 5), камера (ёмкость 6, с/ усиление слуха 2, визуальный канал, усиление зрения 2, визуальное приближение электронное), 2 гарантированных кредстика (серебряный), 2 гарантированных кредстика (стандартный), 2 скрытых кобуры, линзы (рейтинг 3, с/ компенсатор вспышек, визуальный канал, сумеречное зрение), 10 датачипов, контракт ДокФургона (Базовый), направленный микрофон (ёмкость 2, с/ усиление слуха 1, избирательный звуковой фильтр 1), ушные вкладыши (рейтинг 1), 5 листов электронной бумаги, лазерный микрофон (ёмкость 2, с/ усиление слуха 1, избирательный звуковой фильр 1), маглок отмычка (рейтинг 5), микро-камера, микро-всенаправленный микрофон, Средний уровень жизни (3 месяца), всенаправленный микрофон (ёмкость 2 с/ усиление слуха 1, избирательный звуковой фильтр 1)
Оружие	Браунинг Ультра Пауэр [Тяжелый Пистолет, Точн 5(б), ЗУ 8Ф, БР -1, СЗ, КО —, 10(м), с/ 3 запасные обоймы, 100 стандартных патронов.] Кавалер Сейфгард [Тазер, Точн 5(б), ЗУ 6О(э), БР – 5, СЗ, КО —, 6(м), с/ лазерный прицел, 60 тазерных дротиков] Шоковые руки [Тазер, Досягаемость —, Точн 5, ЗУ 9О(э), БР -5]
Контакты	Блоггер (Связь 1, Лояльность 2), Фиксер (Связь 2, Лояльность 2), Редактор скримшитов (Связь 3, Лояльность 3)
Начальные ¥	5,255 + (4к6 x 100)

АДЕПТ-СНАЙПЕР

В эпоху максимально продвинутых технологий, что спорят с древними тайными силами, всё ещё есть потребность в тех, кто может прострелить чужую голову с расстояния в полтора километра. Комбинируя лучшее оружие, Пробужденные способности и собственные умения, адепт-снайпер, специалист живёт девизом «Один выстрел, один труп. Без исключений». Для него не так важны взрывы и множество очередей, как один точный выстрел. Желательно в голову. Многие считают его хладнокровным киллером или ассасином, но на самом деле, он профессионал, предпочитающий точный выстрел грубой силе и сопутствующему ущербу. Вне зависимости от того, двигается ли он вместе с командой как стрелок, или работает снайпером, выбивая противника перед основными силами, он хорошее дополнение к любой команде и серьёзная угроза для врагов.

Метатип: человек										
Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ	Г	
3	6	5(6)	3	4	4	3	3	6	3	6
Счётчик состояния (Ф/О)	10/10									
Броня	9									
Пределы	Физический 5(6), Ментальный 5, Социальный 6									
Физическая инициатива	8(9) + 2к6									
Активные умения	Оружейник 3, Автоматы 4(5), группа умений Ближний Бой 2, Этикет 2, Гимнастика 3, Длинноствольное Оружие 5(6), Проницательность 5, Пистолеты 4(5), Бег 3, Скрытность 4(5), Выживание 3, Выслеживание 3									
Знания	Баллистика 3, История оружия 1, Медитации 2, Наёмные части 2, Тактика Малых Групп 4									
Языки	Ацтланский испанский 3, Английский Р.									
Качества	Астральный хамелеон, Котоподобный, Кодекс чести (Воинский кодекс), Эмоциональная привязанность (Кавалер Армс Кроккет ЕБР)									
Силы адепта	Чувство опасности 1, Повышенная точность (Автоматы), Повышенная точность (Длинноствольное Оружие), Повышенная точность (Пистолеты), Усиленная Эффективность (Автоматы) 1, Усиленная Эффективность (Длинноствольное Оружие) 1, Усиленная Эффективность (Пистолеты) 1, Повышенный Потенциал (Физический), Улучшенные Рефлексы 1, Чувство Движения, Неподвижность 2									
Снаряжение	Бинокль, катализатор распада, костюм-хамелеон [9], альпинистское снаряжение, скрытая кобура, контракт ДокФургона (Базовый), коммлинк Эрика Элит, фальшивый PREx (рейтинг 3), Фонарик (Сумеречный), маскировочный костюм (лес/джунгли), маскировочный костюм (город), гоглы [ёмкость 2 с/ сумеречное зрение, смартлинк], кошкомёт, лицензия (Пробуждённый, профессиональный наёмник), Средний уровень жизни (1 месяц), перископ, дюльферные перчатки, скрытый трос (100м), субвокальный микрофон, набор выживальщика, набор инструментов (Оружейник)									
Оружие	АК 97 [Штурмовая винтовка, Точн 5(7), ЗУ 10Ф, БР -2, СЗ/ОЧ/ПА, КО -2, 38 (м), с/ передняя рукоятка, ремень, система смартгана (внешняя) 3 запасные обоймы, 150 стандартных патронов.] Кавалер Армс Кроккет ЕБР [Снайперская винтовка, Точн 6(8), ЗУ 12Ф, БР -5, СЗ/ОЧ, КО 3, 20 (м), с/ 80 бронебойных патронов, сошки, оптический прицел, 100 стандартных патронов, амортизатор, система смартгана (внешняя), 3 запасных обоймы, 20 патронов со скрытыми RFID-метками Кольт Гавермент 2066 [Тяжелый пистолет, Точн 6(9), ЗУ 7Ф, БР -1, СЗ, КО —, 14 (м), с/ глушитель, лазерный прицел 3 запасные обоймы, 150 стандартных патронов.] Франчи Спас-24 [Дробовик, Точн 4(6), ЗУ 12Ф, БР -1, СЗ/ОЧ, КО 1, 15(м), с/ 50 игольчатых патрон, 30 гелевых патрон, амортизатор, система смартгана (внутренняя), 100 стандартных патронов (пули).] Аварийный нож [Клинок, Досягаемость —, Точн 5, ЗУ (С+2) Ф, БР –1									
Контакты	Фиксер (Связь 2, Лояльность 2), Сержант-наёмник (Связь 2, Лояльность 3).									
Начальные ¥	3,885 + (4к6 x 100)									

РОКЕР

Некоторые люди больны... И единственное лекарство для них — тени. Поиск музы может завести в самые невероятные места. В случае рокера, он нашел её в тенях. Неспособный выбрать между миром музыки и миром теней, рокер ведёт опасную двойную жизнь черпая вдохновение в забегах. Он сочиняет скорбные баллады, посвящённые павшим товарищам. Он исполняет гимны о мятеже, настоящей свободе и анархии. Импровизируя ли на своей гитаре, стреляя ли из автоматической винтовки, рокер живёт одним моментом, понимая, что завтра может умереть. Некоторые команды видят в рокере обузу, но на самом деле, в бою он может больше чем просто защищать себя. Обаяние плохого парня, харизма и сила воли — рокер может убедить в своей правоте почти кого угодно. Вне зависимости от ситуации, рокер будет в центре событий, ведь он тут звезда.

Метатип: человек

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ	Г
4	4	4(6)	3	3	3	5	6	3.9	5

Счётчик состояния (Ф/О)	10(11)/10
Броня	12
Пределы	Физический 5(6), Ментальный 5, Социальный 7
Физическая инициатива	9 (11) + 1к6
Активные умения	Умелец 4 (автор песен +2), Автоматы 3, Клинки 2, Обман 3, Этикет 3, Лидерство 2, Переговоры 4, Проницательность 4, Выступление 6, Пистолеты 5, группа умений Незаметность 5, Безоружный Бой 3
Знания	Дайв-Бары 3, Фанаты 1, Музыка 4, Музыкальные площадки 2
Языки	Испанский 2, Английский Р, Французский 2, Немецкий 2, Японский 2
Качества	Зависимость (Умеренная, Бег в тени), Особая примета (Рок энд Ролл!!!), Непреклонный (Социальный) 1, Слишком хорош чтоб вломить, ГРЕшник (Государственный)
Аугментации	Киберука (очевидная) [с/ шоковая рука, Ловкость 4, Сила 4], кибероуши [рейтинг 3, с/ усилитель слуха 1, демпфер, избирательный звуковой фильтр, звуковой канал, пространственный распознаватель], датаджек, усилители реакции 2
Снаряжение	Бронекуртка [12], 2 гарантированных кредстика (серебряный), 2 скрытых кобуры, контракт ДокФургона (Золотой, 1 год), ушные вкладыши [ёмкость 1, с/ избирательный звуковой фильтр 1], электрогитара Фендер-Холл Пегас, очки [ёмкость 3, с/ компенсатор вспышек, сумеречное зрение], коммлинк Гермес Икона, Низкий уровень жизни (3 месяца), субвокальный микрофон, набор инструментов (Маскировка)
Оружие	Браунинг Ультра Пауэр [Тяжелый пистолет, Точн 5(6), ЗУ 8Ф, БР -1, СЗ, КО —, 10(м), с/ лазерный прицел 3, запасные обоймы, 40 стандартных патронов.] ФН ХАР [Штурмовая винтовка, Точн 5(6), ЗУ 10Ф, БР -2, СЗ/ОЧ/ПА, КО 2, 35(м), с/ лазерный прицел, ремень 3 запасные обоймы, 200 стандартных патронов.] Кавалер Сейфгард [Тазер, Точн 5(6), ЗУ 6О(э), БР –5, СЗ, КО —, 6(м), с/ лазерный прицел, 12 тазерных дротиков] Боевой нож [Клинок, Досягаемость —, Точн 6, ЗУ (С+2) Ф, БР -3] Шоковые руки [Досягаемость —, Точн (Физический предел), ЗУ 9О(э), БР -5]
Контакты	Уличный самурай в отставке (Связь 3, Лояльность 4), Владелец клуба (Связь 4, Лояльность 3), Фиксер (Связь 3, Лояльность 4), Уличный музыкант (Связь 2, Лояльность 3), Студийный музыкант (Связь 2, Лояльность 3).
Начальные ¥	6,360 + (3к6 х 60)

УЛИЧНЫЙ ГОНЩИК

Её карьера началась с любительских гонках на байках и в этом она была чертовски хороша. На её участие в гонках стали ставить деньги. В том числе и она сама, так хобби превратилось из забавы в серьёзную работу. Она прошла в полу-профессиональную лигу, любя адреналин, но всё же мечтая о чём то более рисковом. И она нашла это в тенях. Бегущие высоко ценят тех, кто может помочь сбежать, когда заваривается дрек, а уличные гонщики в этом действительно хороши. Она может обогнать всё что угодно, в любых обстоятельствах. Да что там, она достаточно глупа, чтобы быть уверенной, что может обогнать даже пули, хотя возможно её умений хватит и на такие чудеса.

Метатип: эльф

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ	Г
3	3	4(6)	3	3	4(6)	3	3	1.5	4

Счётчик состояния (Ф/О)	10/10
Броня	16
Пределы	Физический 5, Ментальный 6, Социальный 4
Физическая инициатива	7(9) + 1к6
Матричная иниц. Колд-сим/ Хот-сим	8 + 3к6/ 8 + 4к6
Активные умения	Автоматы 4, Автомеханика 5, Радиоэлектронная Война 4, группа умений Электроника 5, Артиллерия 5(6), Навигация 3, Проницательность 4, Пилотирование Наземных Машин 6, Пистолеты 5, Скрытность 3
Знания	Дрифт гонки 2, Го-Банды 3, Полицейские процедуры 3, Незаконные гонки 3
Языки	Английский Р Японский 3.
Качества	Зависимость (Умеренная, кофеин), Иждивенцы 1 (сиблинг), Особая примета (Фрик-гонщик), Резкий Водила, На Скорую Руку, Предвзятость (Специфичная, прямолинейная, служители закона)
Аугментации	Церебральный усилитель (рейтинг 2), модуль контроля (рейтинг 2), киберглаза [рейтинг 2, с/ компенсатор вспышек, визуальный канал, сумеречное зрение, смартлинк], датаджек, кожное покрытие (рейтинг 2), Усилители реакции (рейтинг 2), регистратор рефлексов (Артиллерия), командная консоль риггера (ККР) (КомпуФорс ТаксМастер)
Снаряжение	Арес PED Марк III (с/ кислородный баллон), байкерская броня [12] (с/ сопротивление огню 2), байкерский бронешлем [+2], гарантированный кредстик (Золотой), скрытая кобура, контракт ДокФургона (Базовый), Мастерская (Автомеханика), фальшивая лицензия [рейтинг 5, вождение], фальшивый ГРЕх [рейтинг 5], коммлинк Гермес Икона (рейтинг 5), Средний уровень жизни (4 месяца), аптечка (рейтинг 4, с/ 2 расходника аптечки), минигорелка, 3 стим-пластырь, субвокальный микрофон, солнечные очки [ёмкость 2, с/ усилением зрения 2], стиратель меток, набор инструментов (Автомеханика), 3 травмо-пластырь
Транспорт	Форд Американ [Упр. 4/3, Скор. 3, Ускр. 2, Тело 11, Броня 6, Пилот 1, Сенсор 2, Вмест. 4, риг-интерфейс, установленное оружие (Узи IV)]; Кольт Кобра ТЗ-120: [ПП, Точн 4(6), ЗУ 7Ф, БР-, СА/ПО, КО 2, 40 (м), с/ система смартгана (внешняя), 300 стандартных патронов] ДМС Бульдог Степ Ван [Упр. 3/3, Скор. 3, Уск. 1, Тело 16, Броня 12, Пилот 1, Сенсор 2, Вмест. 6, риг-интерфейс, 2, установленное оружие (Инграм Велиант)]; Инграм Велиант [лёгкий пулемёт, Точн. 5(7), ЗУ 9Ф, БР -2, ОЧ/ПА, КО 2(3), 100 (лента), с/ система смартгана (внешняя), 300 стандартных патронов] Сузуки Мираж [Упр. 5/3, Скор. 6, Уск. 3, Тело 5, Броня 6, Пилот 1, Сенсор 2, Вмест. 1, риг-интерфейс, установленное оружие (Узи IV)]; Узи IV [ПП, Точн. 4(6), ЗУ 7Ф, БР-, ОЧ, КО 1, 24 (м), с/ система смартгана (внешняя!), 300 стандартных патронов Ямаха Гроулер [Упр. 4/5, Скор. 3/4, Уск. 1, Тело 5, Броня 5, Пилот 1, Сенсор 1, Вмест 1]
Оружие	Арес Хищник V [Тяжелый пистолет, Точн. 5(7), ЗУ 8Ф, БР -1, СЗ, КО —, 15 (м), с/ 150 стандартных патронов.] Ингрэм Смарттан X [ПП, Точн. 4(6), ЗУ 8Ф БР —, ОЧ/ПА КО 2, 32 (м), с/ 150 стандартных патронов.]
Контакты	Го-гангер (Связь 2, Лояльность 3), Фиксер (Связь 2, Лояльность 2)
Начальные ¥	4,360 + (4к6 x 100)

КОП ПОД ПРИКРЫТИЕМ

Для того что бы проникнуть в самые опасные банды, преступные организации и тени, требуется настоящий специалист. И коп под прикрытием — именно таком. (Во всяком случае она надеется на это). Она словно влезает в чужую кожу, забывая о своём прошлом. Её прикрытие становится её единственной жизнью. Куратор остаётся единственной связью с прошлой жизнью, так что коп должен идти по очень тонкой грани, чтобы отправлять преступников за решетку, но не раскрывать своё прикрытие. Большинство копов под прикрытием не проживут и нескольких месяцев, а из оставшихся мало кто уйдёт в отставку. Каждый коп под прикрытием меняется. Одни становятся коррумпированными ублюдками, с которыми и должны были бороться. Другие устают от такой жизни, и уходят в саморазрушение. Но лишь немногие, учатся использовать и закон, и тени, что бы принести справедливость в этот мир... Пусть и запачкав свои руки.

Метатип: орк

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ	Г
5	4	4	4	4	3	4	5	5.25	1

Счётчик состояния (Ф/О)	11/10
Броня	12
Пределы	Физический 6, Ментальный 5, Социальный 7
Физическая иниц.	8 + 1к6
Активные умения	Группа умений Ближний Бой 5, Обман 6, Искусство Побега 3, Этикет 3 (Уличный +2), Гимнастика 3, Запугивание 4, Длинноствольное Оружие 3, Переговоры 4, Проницательность 4, Пилотирование Наземных Машин 2, Пистолеты 5, Бег 2, группа умений Незаметность 5, Выслеживание 5 (Город +2)
Знания	Чёрный рынок 2, Преступные операции 2, Банды 3, Полицейские процедуры 2, Организованная преступность 3
Языки	Китайский 2, Английский Р, Итальянский Р, Японский 3, Русский 2
Качества	Аллергия (Редкое, Слабая, Собаки), Билингв, Родная земля (Уличная политика), ГРЕшник (Ограниченный Корпоративный), Крепкий орешек
Аугментации	Киберуши [рейтинг 2 с/ усиление слуха 1, избирательный звуковой фильтр 1, звуковой канал], киберкисть [рейтинг 2, Ловкость 4, Сила 4, с/ встроенная бритва], датаджек, визуальный канал
Снаряжение	Бронекуртка [12], гарантированный кредстик (серебряный), 3 скрытая кобура, фальшивый ГРЕх [рейтинг 3], Низкий уровень жизни (1 месяц), 10 пластиковых наручников, 10 сенсорных меток, 10 скрытых меток, коммлинк Ренраку Сенсей
Оружие	Кольт Америка Л36 [Лёгкий Пистолет, Точн. 7(8), ЗУ 7Ф, БР —, СЗ, КО —, 11(м), с/ лазерный прицел (внешний) 3 запасные обоймы, 55 гелевых патронов.] Ругер Супер Вархок [Тяжелый пистолет, Точн. 5(9), ЗУ 9Ф, БР -2, ОВ, КО —, 6 (барабан), с/ лазерный прицел, 60 стандартных патронов, 3 ускорителя заряжания.] Ремингтон 990 [Дробовик, Точн. 4(5), ЗУ 11Ф, БР -1, СЗ, КО —, 8(м), с/ лазерный прицел, 40 игольчатых патронов, 40 гелевых патронов, 40 стандартных патронов (пули)] Дефинс ЕХ Шокер [Тазер, Точн. 4, ЗУ 9О(э), БР –5, СЗ, КО —, 4 (м), с/ 20 тазерных дротиков] Встроенная бритва [Клинок, Досягаемость —, Точн. 6, ЗУ (С+1) Ф, БР –3] Нож [Клинок, Досягаемость —, Точн 5, ЗУ (С+1) Ф, БР –1]
Контакты	Бармен (Связь 2, Лояльность 2), Дилер на чёрном рынке (Связь 3, Лояльность 3), Дилер чипов ЛОЖЬ (Связь 2, Лояльность 2), Фиксер (Связь 2, Лояльность 1), Тренер (Связь 3, Лояльность 1), Капо мафиози (Связь 2, Лояльность 3), Лицо с улиц (Связь 4, Лояльность 3).
Начальные ¥	4,547 + (3к6 x 60)

СЕМЕЙНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

BY RAYMOND CROTEAU

ТОТ, КОГО ТЫ ЗНАЕШЬ

Выстрел пробудил Дидла от чуткого сна. Он поспешно повернулся и перевернул штабель из мусорных баков, что скрывали жилище бездомного. Несколько баков упали, и по переулку прокатилась волна грохочущего мусора. В ответ донёсся еще один выстрел, а следом удаляющиеся шаги. Дидл осторожно выполз из переулка. Не видя никакого движения, он рискнул действовать. В ближней части переулка он увидел тело. Обычно, это травмирующие событие для маленького ребенка, но Дидл ухитрился прожить в Пустошах все двенадцать лет своей жизни. Он приближался к телу до тех пор, пока не увидел лицо. Под ранами Дидл опознал клыки и линию челюсти того, кого звали CE0. Тело застонало. «Эй! Cee-Oh. Не дури», прошептал Дидл. «Я за помощью».

Дидл побежал в проулок между строений, в направлении к территории Паука. Наконец, видя знак паутины среди граффити, он высматривает вокруг любого зависающего бандита.

«Привет, закуска. Что привело тебя так далеко в паутину? Ты знаешь, проход здесь имеет свою цену». Голос сверху из тени принадлежал одетому в черную кожу троллю, развалившемуся в самодельном гамаке, высоко в развалинах здания. По мере того, как тролль спускался вниз на землю, Дидл узнал в нем Десятиклыка, знакомого по делам с CE0.

«Десятиклык, Cee-Oh истекает кровью в переулке Шестой Улицы. Ему нужно помочь.»

Опешивший от того, что этот ребенок знает его имя и кто такой CE0, Десятиклык прекращает запугивать и потянул несколько веревок, чтобы получить свой мешок со снаряжением. «Показывай».

Быстро прибежав обратно в переулок, где ночевал, Дидл обнаружил CE0, который не двигался, но по-прежнему дышал. Десятиклык перевернул CE0. Тот ослабевшей рукой сдерживал кровотечение из раны. Открыв мешок, Десятиклык вытащил потрёпанную аптечку. Уложив CE0, Десятиклык начал применять «подушки», прикрепляя жгуты, и вводя иглу, как указано в аптечке. Спустя несколько мгновений орк открыл свои глаза и увидел обеспокоенные лица Дидля и Десятиклыка.

«Ты будешь жить, старик,» проворчал Десятиклык, «Мой источник дохода не станет кормом для гулей»

CE0 потянулся к Дидлю. «Спасибо, малыш, за мной еще один должок»

ВСТУПЛЕНИЕ

Ни один человек не обособлен. Некоторые утверждает, что они «одинокие волки», но на заднем фоне всегда есть люди – парень, снабжающий оружием или доктор, который помогает этому одиночке в его якобы самостоятельных приключениях. В деле бегущего рискованно доверять кому-то кроме себя. Дело не только в деньгах, можешь ли ты быть уверен, что тебе дают надёжные сведенья? Ты уверен, что проснешься, когда тебя решат посадить на нож? В то же время, излишняя нелюдимость может привести к долговым обязательствам и другим слабостям, которыми могут быть использованы для давления на тебя. Что за люди записаны в твой маленькой черной книжке, кроме фиксера? Возможно, у тебя есть номер отчаянного админа С-К, ожидающего от тебя звонка. Возможно, ты знаешь торговца оружием, который скрытно толкает стволы на сторону. Возможно, твой сосед по комнате достаточно хорош для содействия тебе в Сиэтле, к тому же храбр в пустошах. Далее в этой главе рассматривается в деталях, что такое контакты, что для них необходимо и много другое. Эти принципы помогут с созданием более детальных и многослойных взаимосвязей между персонажем и его кругом знакомых.

РАЗБИВКА НА ТИПЫ КОНТАКТОВ

Что контакт может тебе дать? Есть шесть видов услуг/поддержки, которые могут предоставить контакты. Контакт может предоставлять разнообразные услуги, но обычно это однотипные услуги или поддержка по виду деятельности. Например, для фиксеров основной работой является налаживание связей, а именно поддержка связи исполнителя с заказчиком, но вместе с тем, они могут быть бегущими или скупщиками краденого. Если игрок захочет воспользоваться контактом не по его основному профилю, это считается услугой (стр. 423, SR5). Поскольку мастер игры завершает создание контакта, стоит внести некоторую гибкость в назначение или полезность контакта для персонажей.

Шесть видов услуг/поддержки таковы:

ЧЁС

Такой контакт выискивает следы данных и отвечает на вопросы, ответов на которые нет в Матрице (стр. 421, SR5).

ЗНАКОМСТВА

Знакомства – это сбор всех нужных людей в одном месте, организация переговоров и надежда на то, что всё пройдёт на взаимовыгодных условиях (стр. 422, SR5).

ХАБАР

Тебе что-то нужно, у других людей это есть. При любом раскладе, этот знакомый – один из таких людей. Ты также можешь продать ему некоторые вещи, которые подобрал во время работы (стр. 422, SR5).

ТЕНЕВЫЕ УСЛУГИ

Это особый вид услуг (стр. 422, SR5). Контакты, которые представляют этот вид услуг, делают работу и применяют свои навыки от твоего имени, как вид оплаты, помимо наличности.

ЛИЧНЫЕ УСЛУГИ

Это так же особый вид услуг (стр. 388, SR5). Такие контакты сильны, влиятельны или находятся у власти. По твоему желанию они используют силу/влияние/возможность обойти правила, закроют глаза или нашепчут в чьи-то уши совет.

ПОДДЕРЖКА

Эти контакты могут не иметь власти, полезных навыков или денег, которые можно одолжить, но черт возьми, они на твоей стороне. У некоторых может быть какой-то талант, крутое увлечение, которое ты не знаешь как использовать или, может быть, у них есть для тебя место переночевать. Чаще всего контакты поддержки – это друзья и незначительные приятели, которые могут не быть значимой частью дел бегущих, но играют свою роль в другой части твоей жизни.

ЦЕНА: ЧЕГО ХОЧЕТ КОНТАКТ?

Контакты ничего не сделают для тебя по доброте сердечной. У всего есть цена. Оплата не обязана быть в нюйенах, но она должна быть. Это может быть выгодная сделка, помощь в личном деле в трудную минуту или предоставленные жизненно важных сведений. Каждый имеет предпочитаемый вид сделки и, если тебе нечего предложить, за персонажем остается долг (см. **За мной должок**, стр. 217). Если цена не будет оплачена в полной мере в оговоренное время, это будет замечено и будет иметь последствия. Отношение контакта к персонажу может снизится, персонаж может получить сильный удар по своей репутации или нечто похуже (см. **Ничего личного, просто бизнес**, стр. 220).

НАЛИЧНЫЕ

Для большинства контактов достаточно всемогущей цифровой нюйены, особенно при оплате услуг и товаров. Разумеется, стоимость услуги составляет цена товара или услуги, зависящие от отношения контакта к персонажу и сложности выполнения заказа (которая привязана к рейтингу Доступности).

Несмотря на то, что нюйена является стандартом, не все контакты принимают этот тип оплаты. Евро, песо или даже доллары СКАШ требуются чудакам или патриотам. Менялы всегда рядом, но они берут свой процент (в нюйенах). Одной из альтернатив нюйен являются корпоративные деньги, называемые скрипами. Корпорации не платят своим служащим в нюйенах, они платят им деньгами корпорации, которые можно использовать в корпоративных магазинах для приобретения продукции и развлечений брендированных той-же корпорацией. Корпоративные скрипы не используются за пределами корпоративных магазинов, что ограничивает их пользу, но корпоративные контакты, могут предпочитать такую оплату, поскольку это уменьшается количество вопросов о том, где они получили деньги. Четвертый вариант наличных, это старые-добрые физические деньги, которые всё еще в ходу. Не сертифицированный кредстик, а кусочки пластика, металла и ткани с напечатанными на них денежными знаками. Они всё еще в ходу, просто мало распространены. Нет более надежной и распространенной валюты, чем нюйена, но некоторые из слаборазвитых стран по-прежнему использует купюры и монеты. Это средство предпочитают те, кто живет в глухомани, где еще царят физические деньги, или параноики, сохранившие яркие воспоминания о крушении второй Матрицы и опасающиеся того, что может сделать сбой с их электронными накоплениями. Физические деньги труднее отследить, чем кредстик, но легче подделать.

УСЛУГИ

Чаще всего контакты предлагают свою поддержку, услугу или информацию для персонажа, при условии, что персонаж, в свою очередь, выполнит для них работу. Услуги, запрашиваемые контактом можно сгруппировать по следующим категориям: работа в тени, контактная работа и дерьмовая работа.

Чаще всего это *работа в тени*, требующая дел, в которых бегущие – лучшие, применяя навыки, которые продают на открытом рынке. Несомненно, навыки должны иметь некоторую ценность или маловероятно, что персонаж получит какие-либо предложения о работе. Контакты могут просить, что бы бегущий содействовал им в классической теневой работе, такой как саботаж дел конкурента, воровство важных данных, возврат похищенного, помощь в избавлении от давления шантажиста, похитителя или преступной организации.

Часто, контакт может использовать навыки персонажа путём найма его на обычную для бегущего работы, такие миссии бегущие называют *контактная работа*. Труд свободного специалиста столь же ценен, как и услуги в тени и выгоден тем, что менее грязен. Или даже легальный. Уличный доктор, вероятно не станет просить уличного самурая сделать операцию на мозге, но может попросить его служить курьером для медицинской поставки или добыть сведенья о безопасности в медицинском офисе Пустоши. Талисмонгер может отправить персонажа собирать какие-то реагенты, а законник может отправить его вербовать сторонников по окрестностям. Менеджер среднего звена может попросить произвести базовые манипуляции с данными, хотя не стоит тратить на это время игровой сессии.

Время от времени встречается *дерьмовая работенка*. Таракан, размером с машину обнаружен в канализации и его требуется уничтожить, нужно отвести тетю Алисию на уроки самбы или пообщается с детьми, сопровождая выпускников средней школы. Это работа, с которой контакт не хочет иметь дело, и персонаж – идеальный человек, чтобы скинуть ее. Дерьмовая работенка, среди прочего, то, чем приходится заниматься, но она не требует от бегущего особых навыков и не связана с линией основной работы контакта. Суть в том, чтобы контакт доверял персонажу достаточно, чтобы сделать эту работу правильно.

БАРТЕР

Есть контакты, которые не пользуются банками или нюйенами для поддержания электронных следов на минимуме, поэтому они предпочитают сделки с товаром, традиционно обходясь без банков и бухгалтерских книг. Эти сделки могут быть непосредственно связанны с работой контакта, например, торговец оружием, просящий особый ствол в обмен на услуги по ремонту и модификации, или они могут быть более разнообразны. Торговец данными, к примеру, может продавать сочную информацию за пакет настоящих, честное слово, бобов арабики, или репортер может слить информацию о повышении в корпоративном руководстве в обмен на блестящий новый коммлинк. Иногда контакты предпочитают товары, чтобы оставить их себе или из-за ценности, которую они в себе несут. Для примера, заключённый может попросить соевые чипсы или пакеты кофеина, поскольку они служат заменителем денег на той стороне. В разных городах люди мастерят или добывают вещи для обмена, поскольку у них нет пригодного места, где можно потратить нюйены.

Некоторым контактам всегда нужны вещи, связанные с их бизнесом. Вместо, того, чтобы по-быстрому толкнуть добычу, бегущий может принести стволы торговцу оружием, медикаменты уличному доктору или машину в ремонтную мастерскую, как оплату услуг. Такие предметы, чья стоимость может изменяться от навыков и взглядов контакта, лучше использовать, когда точное значение информации и услуг несколько неоднозначны.

Есть важные контакты, которые, кажется, уже имеют все. Чем может бегущий их заинтересовать? Наличные могут не заинтересовать их, во всяком случае не в том количестве, которое, персонажам по карману. Однако, в их мыслях может вертеться уникальный, магический или очень редкий предмет. Как насчет нескольких бразильских киви? Рукопись, извлеченная из недр баварского замка? Или, возможно, пока вы находитесь в Египте, можете забрать бутылку средиземноморского стикса на черном рынке. Волшебник страны Оз не помог Дороти вернуться домой, пока она не принесла ему ручку от метлы ведьмы – силы Шестого Мира могут иметь подобные странные запросы, которые необходимо исполнить, прежде, чем они предложат свои услуги, и эти запросы составляют основу побочных поездок или совершенно нового приключения.

ИНОЕ

Всегда есть задняя дверь, чтобы получить помощь твоих контактов. Что бы найди ее, нужно задать несколько вопросов, вот некоторые из них: Насколько хорошо вы их знаете? У них есть семья? У них есть дети? Увлечения? Порочные пристрастия? Ответы на эти вопросы могут помочь персонажам найти нужную вещь или предложить контакту разблокировать услуги. Если контакт семейный человек, персонаж может предложить тур в виртуальный Диснейленд в обмен на большую поддержку. Рискованно играть со скрытыми пороками контакта, он может стать менее полезен. Какая польза будет от контакта, если у него есть зависимость от порока, которую вы вскормили? Будит ли такая поддержка ценна, понимая, что контакт может быть скомпрометирован многими способами после произведения оплаты. Если пагубная склонность поддерживается, мастеру игры следует проверить зависимость контакта (стр. 451, SR5), чтобы узнать, насколько усугубилась его зависимость.

Наличка и скрипы

Курсы обмена валют

Все тарифы отображены в соотношении к одной ньюене.

Доллар СКАШ	2:1*
Тирский Реал	0.9:1*
Рингтит Юго-Восточной Азии	50:1*
Ацтланский песо	60:1*

Корпоративные скрипы:

Сайдер-Круп	0.8:1
Сиавасэ	1:1
Мицушима	1.01:1
Усин	3:1
Арес	3.5:1
Эво	5:1
Ренраку	10:1
Хоризон	15:1
Ацтехнолоджи	20:1

** Существуют физические деньги.*

ЗА МНОЙ ДОЛЖОК (ПОЛУЧЕНИЕ «ЧИПОВ»)

Скажем, ваш персонаж находится посреди какого-то дела и вам нужна помощь от контакта, но у вас нет наличности, чтобы заплатить за нее. Если отношения достаточно близкие, персонаж может получить необходимое, уходя с простым обещанием: «За мной не заржавеет». Что же это значит? Это значит, что персонаж может отработать долг контакту за услугу наличными, в пределах оговорённого времени, или погасить долг, предложив свою помощь. Отслеживание, кто кому должен, производится через систему игральных фишек казино, называемых «чипы». Если персонаж благополучно договорится об услуге с контактом (стр. 423, SR5), контакт получает [рейтинг услуги] «чипов». Когда персонаж попытается погасить услугу контакта, контакт потребует двойную оплату; то есть, если контакт оценил услугу в 2 рейтинга, персонаж должен вернуть две услуги с рейтингом 2 или одну с рейтингом 4. Согласованная оплата наличными в двойной исходной рыночной стоимости услуги, также может быть принята, как компенсация. Если контакт сговорчивый, возможна оплата ценными товарами, вместо наличных.

Когда персонаж задолжал чип контакту, этот контакт может получить наличку, соответствующую чипу или несколько чипов для получения услуг от персонажа, возможно в виде нескольких бесплатных миссий, в которые могут вляпаться и прочие игровые персонажи. Если персонаж решит не отдавать долг, отношения между персонажем и контактом могут ухудшится, возможно, уменьшая Лояльность контакта (особенно, если изначальная услуга имела рейтинг 3 или выше).

Случается, и обратное: время от времени персонаж может сделать для контакта полезное дело, но персонажу в этот момент ничего не нужно (или контакту нечего дать персонажу). Или контакт запрашивает услугу персонажа, и персонаж оказывает ее. Это считается чипом для персонажа. Такие чипы могут храниться довольно долго, и персонаж может собирать их от любого контакта. Итак, что персонаж может с ними делать?

УЛУЧШЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ

Пока мастер игры даёт свободу отыгрыша, персонаж может улучшить отношения с контактом, способствовать этому могут чипы, которые персонаж и контакт могут быть должны друг другу. Персонаж может тратить чипы и время в неделях, чтобы улучшить взаимоотношения на один уровень выше. Стоимость равна уровню лояльности к персонажу, которое он пытается достичь. Так, переход от *Просто Бизнес* (Рейтинг 1) к *Миляга* (Рейтинг 2) обойдётся в 2 чипа и 2 недели времени простоя, связанным с взаимодействием с контактом. Это может стать довольно долгим и дорогим в переходе от *Я задержу их* (Рейтинг 5) к *Друг на всю жизнь* (Рейтинг 6), поэтому, если персонаж захочет, можно включить часть этого времени и задач в основное приключение. Если персонажи смогут исполнить работу так, что это принесет значительное преимущество контакту, мастер игры может улучшить рейтинги Связи и Лояльности контакта, в конце приключения.

Заключая сделку

Дополнительные свойства товара для бартера

Бартерные товары заключают в себе немного неясности, когда речь заходит о понимании ценности, какие предметы стоят торговли. (По карману ли контакту цена в каталоге?) Мастер игры может добавить эти дополнительные свойства для помощи в определении точной стоимости предметов.

Происхождение

Имеет ценность предмет, чья связь со знаменитостью или знаковым событием подтверждена документально. Вдвойне ценны предметы, связанные с текущими событиями и живыми людьми. Втройне ценны предметы, связанные с большими историческими событиями и умершими знаменитостями.

Винтажность

Есть некоторая польза от старости. За каждое десятилетие возраста предмета добавьте один процент к его стоимости, максимально до десяти процентов (для многовековых предметов).

Мастерская работа

Большинство вещей делается машинами и массово производятся из дешёвых материалов. Мастерам, для создания предмета, требуется больше времени для творчества, включая лучшие материалы, проверку качества и даже ручную сборку. Добавьте двадцать процентов к стоимости предмета.

УСЛУГА НА БУДУЩЕЕ

Персонаж, имеющий мало средств и нуждающийся в помощи контакта, может потратить некоторое количество чипов на оплату услуг. Мастер игры просто определяет, сколько чипов нужно заплатить за то, чего хотят персонажи.

УСЛУГИ

Чипы могут использоваться для получения поддержки от контакта. Услуги (стр. 423, SR5) могут отличатся от тех, которые обычно предоставляет контакт, но действие должно быть в пределах возможностей контакта, которые определяются мастером игры. Каждый потраченный чип добавляет один кубик к проверке Переговоров до максимального бонуса +4. В случае успеха, контакт получает чипы, рейтингом равные полученной услуге, за вычетом остатка чипов, персонаж обретает контакт. Если персонаж имеет много неоплаченных чипов, услуга только частично сокращает долг.

ОПЦИЯ: ГРУППА КАК КОНТАКТ

Может быть так, что персонаж связан верностью банде, в которой состоял прежде чем стал бегущим. Может быть, он бывший солдат из организации наёмников или бывший корпоративный раб. Возможно он скрытно работает на Одинокую Звезду или любознательный репортёр KSAF, высматривающий грязную подноготную. В этих и подобных случаях персонаж может иметь контакт, представляющий собой целую организацию, а не отдельную личность.

Организация отличается от одиночного контакта внутри организации. Организация безлика, поэтому не может дать любую личную услугу, также вы не можете давать или получать чипы, имея дело с организацией. Лояльность ограничена 1 и персонаж имеет некоторые договорные обязательства перед организацией, он не должен их нарушать, что бы его не вышвырнули из клуба (на стр. 129, Street Grimoire, есть примеры таких правил). Некоторые организации требуют от персонажа наличия ГРЕха, чтобы чётко идентифицировать личность, сделавшую запрос. Групповые и организационные контакты ограничены чёсом или информационными услугами. Такой вид контактов обеспечивает бонусные кубики персонажу, которые используются в проверках во время чёса или в попытке найти помощь. Это предоставляется персонажу использованием безыменного/безликого канала в пределах организации. Недостаток в использовании такого рода контактов, это наличие информационного следа, что позволяет некоторым людям в организации знать о небольшой части твоих дел.

Выбор организационного контакта немного отличается от выбора других контактов. Рассматривайте карму, использованную при создании персонажа для организационного контакта, как часть расходов на положительные качества, тем самым ограничиваясь тем, что может быть потрачено на такие качества.

ПРИРОДА ОТНОШЕНИЙ

Как ты определяешь отношение между персонажем и его контактом? Большая часть этого определяется рейтингом Лояльности, но есть некоторые качества, которые могут быть учтены для уточнения отношений.

ШАНТАЖ

У персонажа есть нечто, чем он может надавить на контакт, чтобы заставить его заняться своим делом. В этом случае Лояльностью является то, сколько рычагов давления вы имеете на этот контакт. Проверка на Лояльность по-прежнему применяется, как обычно, но это не даёт персонажу преимуществ, постольку контакт боится, что он будет разоблачён. Если присутствует шантаж, Лояльность (Рычаг) контакта не уменьшается и контакт не может покинуть персонажа. Персонаж должен использовать запугивание, чтобы заставить этот контакт сделать что-нибудь для него (см. использование Запугивания, ниже). Услуги шантажируемого контакта не ценится персонажем.

Если контакт не прошел проверку на Лояльность (Рычаг), это значит, что ему всё равно, кто и что о нём знает. После чего контакт больше не является

Организационные контакты

Организация	Контактный бонус	Стоимость в Карме	Необходимость ГРЕХа
Уличная банда	1	5	Нет
Городское правительство	1	3	Да
Полит-клуб гуманистов	2	10	Нет
Орден св. Сильвестра	2	8	Да
Одинокая Звезда/БОГ	3	12	Да

Я знаю парня

Люди приходят и уходят в жизни персонажа, есть люди, с которыми сталкиваешься на вечеринках и собраниях, бывшие армейские приятели, соседи со странными увлечениями и множество других. Во время ваших путешествий вы узнаете несколько человек, но недостаточно хорошо, чтобы создать контакт, или, возможно, эти люди моли бы быть контактом, если бы вы узнали их лучше, или люди, которые всё еще могли бы стать контактом, если бы ситуация была другой. Возьмем, к примеру, Хан Соло и Лэндо Калриссиан из «Звездных Войн» или Индиана Джонс и Мэрион Рэйвенвуд из «В поисках утраченного Ковчега». С разрешения мастера игры, «Я знаю парня» позволяет игроку использовать Грань для того, чтобы вытащить контакт из прошлого персонажа. Это ценно; игроки должны потратить вдвое больше очков Грани нежели желаемый рейтинг Связей контакта. В результате, Лояльность контакта начинается с 1, хотя мастер игры может изменить лояльность контакта в соответствии с предысторией и сюжетной линией приключения. Пункты Грани, потраченные на контакт, не обновляются до тех пор, пока персонаж не получит новую Карму. После миссии/приключения персонаж может потратить нормальное количество Кармы для добавления нового контакта на постоянной основе. Если Карма не потрачена, то личный контакт возвращается в прошлое персонажа, до тех пор, пока снова не будет использована Грань, чтобы его вызвать.

Социальные связи

Есть такие задачи, которые могут быть слишком большими для выполнения одним контактом, но объединение талантов/ресурсов может помочь им сделать это вместе. В этом беспроводном, технологичном мире персонаж может связаться со своими контактами через коммлинк, вместе используя время и информацию без промедлений. Если мастер игры разрешит, персонаж делает простую проверку Лидерства + Харизма [Социальный], полученные успехи являются ограничением на количество контактов, которые персонаж может получить для задачи. После чего контакты могут совершить командную проверку (стр. 51, SR5) для выполнения задачи. Цена социальных сетей для персонажа такова, что он должен оплатить каждый контакт по отдельности для оказания этой услуги, а не только её часть; а это значит, его затраты умножаются на количество контактов, которые требуются для её выполнения.

Ничего личного, просто бизнес

Конечно, контакт лоялен к персонажу (согласно его показателю стартовой Лояльности), но как долго? И в то время как взаимоотношения контакта с персонажем равны «приятель», как насчёт обратного хода? Откуда вы знаете контакт? Он старый приятель? Он жертва шантажа персонажа? Или персонаж просто использует контакт, играя на его эмоциях, пока он еще может быть полезен. С уважением ли персонаж относится к просьбам контакта или придерживается отношения – только бизнес. Подобное множество вопросов игроку следует обдумать при создании контактов.

Проверка на лояльность

Если контакт находится под принуждением, его Лояльность может быть проверена. Соверши проверку Лояльности, чтобы узнать, смог ли контакт противостоять запугиванию, пыткам, взяткам и т. д. Бросок Интуиции персонажа + рейтинг Лояльности контакта, после чего примените успехи броска в качестве бонусных кубиков стандартного броска на сопротивление. Другие действия выполненные или не выполненные персонажем, могут так же привести к проверке Лояльности.

Сумма погашения	Временные рамки (недели)
До 100¥	4
От 101 до 1,000¥	3
От 1,001 до 10,000¥	2
От 10,001 до 1,000,000¥	1

контактом (см. Сожжение Мостов) Персонаж получает пункт Огласки и теперь есть люди жаждущие расплаты (используйте рейтинг Связей для определения приблизительный Профессиональный Рейтинг, людей, которые придут по следу контакта). Любые другие последствия вскрытия информации для контакта определяет мастер игры. Контакт с этим свойством стоит дополнительно 2 Кармы.

СЕМЬЯ

Кровь всегда гуще воды. Это верно для принятия семьи как контакта. Отдавайте предпочтения контактам с семейными качествами, так как их фактическая Лояльность выше, чем их Лояльность при выполнении проверок на Лояльность. Персонаж зарабатывает на 1 чип меньше, чем обычный контакт отдает при запросе услуги. Чипы, потраченные на улучшение отношений, так же стоят на один меньше.

С другой стороны, контакты менее усердны в выполнении дел для семьи, так как это семейное дело. Уменьшает Лояльность на 1 при выполнении его работы (стр. 421, SR5). Сюда включены дополнительные кости, уменьшение цен и т. д. Приобретение контакта с этим качеством стоит дополнительно 1 кармы.

ПОДДЕРЖКА КОНТАКТНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Контакты поддерживаются обычным взаимодействием между персонажем и контактом. Если игрок не поддерживает взаимоотношение персонажа с контактом (не менее одного раза в [Лояльность] месяцев), то мастер игры может сделать проверку на Лояльность (2), что бы узнать потеряли ли контакт интерес к персонажу. Если проверка провалена, Лояльность контакта падает на 1. Если Лояльность контакта падает до 0, контакт может быть навсегда потерян. См. «**Горящие мосты**», стр. 222.

НЕОПЛАЧЕННЫЕ ДОЛГИ

Как указывалось ранее, чипы могут быть погашены, предпочитаемым контактом способом, в пределах приемлемого временного промежутка (стр. 220). Если платеж не произведен в течение срока, контакт совершает проверку на Лояльность со сложностью, равной числу недель, которые прошли. В случае успеха, лояльность выдерживает и контакт даёт персонажу перерыв и еще неделю для выплаты дола. Если неудача, Лояльность персонажа уменьшается на 1. Эта проверка проходит каждую неделю, пока задолженность не будет выплачена. Если персонаж отклоняет просьбу контакта об услуге, которая окупает некий долг, проверка лояльности производится со сложностью количества чипов, которые услуга стоит. Эта проверка не зависит о того, хочет ли персонаж оплатить долг по-другому, поскольку он показывает, как персонажа видят его контакты.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УГРОЗ

Если ваш персонаж угрожает/запугивает контакт, то чего он хочет? Запугивание можно использовать с переговорами посредством Командной работы (стр. 51, SR5), чтобы получить покровительство или услугу от контакта, не платя за них или не создавать долгов контакту чипами. Ценой такого давления на контакт, является немедленное снижение Лояльности на 1 и исключение возможности игрока улучшить связь между персонажем и контактом. Каждое использование запугивания продолжает уменьшать Лояльность контакта на 1, пока персонаж не сожжёт мосты между ними. Исключение из этого сокращения Лояльности — контакты, которые шантажируются.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБМАНА/ОБОЛЬЩЕНИЯ

Ваш персонаж лгал/обманывал контакт для сохранения связи в рабочем состоянии? В свободное время встречная проверка Обмана (стр. 145, SR5) может использоваться для поддержания лояльности контакта. В случае успеха, Лояльность контакта остается неизменной даже если он на этой неделе должен был пройти проверку на Лояльность. Если персонаж получает больше успехов, чем текущее значение лояльности контакта, контакт повышает значение Лояльности к персонажу на 1. В случае провала, Лояльность контакта уменьшается на 1. Эта проверка, для контакта, может быть выполнена только один раз за простой. Если персонаж не может вернуть долг в оговорённое время или не выкупает услугу, запрошенное контактом, любая проверка Лояльности, при провале, уменьшает Лояльность на 2. Персонаж так же зарабатывает пункт Огласки за его обман.

КОГДА РЕПУТАЦИЯ ОПЕРЕЖАЕТ ТЕБЯ

Персонажи с достаточным количеством Уважения Улиц или Огласки могут быть известны другим бегущим, контактам, правоохранительным органам и преступным организациям. Когда персонажа узнают, Уважение Улиц становится бонусом к его Социальному пределу (стр. 402, SR5). Если у персонажа больше Огласки, чем Уважения Улиц, это становится помехой в формировании новых контактных отношений. За каждые 2 пункта Огласки выше Уважения Улиц, улучшение Лояльности стоит дополнительно 1 Кармы или 2 чипа.

ГОРЯЩИЕ МОСТЫ

Контакты, чьи рейтинги Лояльности упали до 0, готовятся «умыть руки». Если игрок не вкладывает никакого времени/заинтересованности в контакт, чтобы укрепить отношения, этот контакт потерян для персонажа к началу следующего задания/приключения. Все чипы, на оказание и получение услуг для этого контакта аннулируются. Контакт становится частью истории персонажа (см. «**Я знаю парня**», стр. 220). Отношение с контактом, которого шантажировал персонаж, не могут быть исправлены

Я тебя знаю?

Эта проверка может быть использована, чтобы узнать, знают ли персонажи кого-то с кем они сталкиваются в ходе работы или были ли они сами узнаны. Это проверка Памяти (стр.160, SR5) со сложностью, перечисленной ниже. Наивысшие из них Огласка и Уважение Улиц, которые для публично осведомленного персонажа снижают сложность проверки. Более высокая осведомленность также определяет, известен ли объект в положительном или отрицательном контексте.

Описание	Порог
Бегущие, работающий в одном районе города (Сиэтл, Дэнвер и т.д.)	5
Бегущие, работающие в одной стране (СГГ, СКАШ и т. д.), организованная преступность/правоохранительные органы в том же районе города	7
Бегущие, работающие на одном и том же континенте, организованная преступность/правоохранительные органы в той же стране	9
Широкая общественность	10*

** Только Общественная Осведомленность снижает порог для широкой общественности*

БЫСТРЫЙ ГЕНЕРАТОР ЛИЧНОСТИ КОНТАКТА

Мастерам игры иногда срочно нужен персонаж контакта, предоставляемые услуги и параметры. Контакт может быть построен как Ветераны Теней (стр. 419, SR5) или мастер игры может использовать вставленные панели Быстрые контакты ниже, бросив к6 для каждого элемента. Мастер игры может дополнительно изменить или улучшить контакт, чтобы связать его с потребностей игроков или кампании/сюжетной линии.

Пол контакта

Бросок	Результат
1–3	Мужчина
4–6	Женщина

Возраст контакта

Бросок	Результат
1–2	Молодой (18-34)
3–4	Средних лет (35-55)
5–6	Пожилой (55+)

Быстрое создание контакта

Статы

Распределите 18 пунктов среди атрибутов, начиная с минимум для метатипа контакта и прибавляя к ним.

Умения

Каждый пункт рейтинга Связи для контакта изменит количество пунктов для атрибутов, умений и налички, что позволит оценить таланты и ресурсы контакта. Мастер игры может отрегулировать эти показатели в соответствии с уровнем силы свой игры.

Рейтинг Связи	Бонусные пункты Атрибутов	Максимум пунктов умения *	Ньюены
1	0	14/0	6,000¥
2	1	18/0	50,000¥
3	2	22/2	140,000¥
4	2	26/4	175,000¥
5	3	26/4	225,000¥
6	3	30/5	250,000¥
7	2	34/5	275,000¥
8	3	34/5	275,000¥
9	3	38/5	300,000¥
10	4	38/5	375,000¥
11	2	42/8	450,000¥
12	3	46/10	500,000¥

* Число после косой черты – для пунктов специальных атрибутов. Эти пункты нельзя использовать для обычных атрибутов, а обычные пункты атрибута нельзя использовать для специальных атрибутов.

Личная жизнь контакта

Бросок	Результат
1	Одинокий
2	В отношениях
3	Семейные отношения
4	Разведённый
5	Овдовевший
6	Не твоё собачье дело! (очень скрытный)

Метатип контакта. Часть 1

Бросок	Результат
1	Человек
2	Человек
3	Человек
4	Человек
5	Метачеловек (переходи к части 2)
6	Метачеловек (переходи к части 2)

Метатип контакта. Часть 2

Бросок	Результат
1	Дварф
2	Эльф
3	Орк
4	Тролль
5	На выбор мастера игры
6	На выбор мастера игры

Тип оплаты, предпочитаемый контактом

Бросок	Результат
2	Наличка (физические деньги)
3	Услуга (дерьмовая работёнка)
4	Наличка (корпоративные скрипы)
5	Бартер (предметы для его профессии)
6	Услуга (работа бегущего)
7	Наличка (кредстик)
8	Наличка (кредстик)
9	Бартер (то, что легко продать)
10	Услуга (работа подрядчика)
11	Бартер (предметы для хобби/порока)
12	Наличка (иностранная электронная валюта)

Хобби/пороки контакта

Бросок	Результат
2	На выбор мастера игры
3	Семейные обязательства (дети, родители, братья и сестры и т. д.)
4	Азартные игры (карты, лошади и т. д.)
5	Пристрастия (нелегальные наркотики, ЛОЖЬ)
6	Личный уход (одежда/мода, обувь, парфюмерия, косметические процедуры)
7	Ничего интересного или полезного
8	Социальные привычки (выпивка, курение)
9	Развлечения (трид-шоу, фильмы, музыка)
10	Оружие (стволы, клинки, военные и т. д.)
11	Транспорт (автомобили, дроны и т. д.)
12	На выбор мастера игры

Для стремящихся к большей проработке контактов, вот примеры случайных причуд, чтобы сделать их более запоминающимися.

Вербальные причуды

Коверкает метафоры («Я собираюсь охотиться на тебя, как утка")	Болтливость. Слишком много говорит ("Я не должен говорить вам, что...")
Запоминающийся голос (глубокий, хриплый, легкий акцент, страстный)	Говорит с сильным акцентом, что затрудняет понимание.
Чрезмерно объясняет	Сквернословит в каждом предложении
Говорит слишком громко или бормочет	Шепелявит

Ментальные причуды

Рассеянный (теряет предметы одежды, забывает который час, называет людей неправильными именами)	Неграмотный, но не признает это (большинство технологий снабжены узнаваемым интерфейсом и голосовыми командами, так что, возможно обойтись без чтения)
Воображает себя экспертом в некоторых мелочах или области знаний и находит способы использовать это.	Недоверие к технологическим устройствам (паранойя или слишком устаревшие обучение)
Воображает себя сексуальным и постоянно флиртует	Нервные привычки (грызть ногти, заламывание рук, нервный пот, суетливость и т.д.)
Шовинист (мужской или женский)	Обсессивно-компульсивное расстройство (упорядочивание вещей на столе, ритуальная манера действий)
Патологический лжец	Параноидальные привычки (настаивают на том, чтобы спиной к стене, постоянно проверяет сенсорные датчики, связанные с коммлинком, и т. д.)
Презрение к безГРЕшным	Расист к конкретному метатипу (на выбор мастера игры)
Презрение, при работе с обладателями конкретного уровня жизни (обычно Скваттер или Роскошный)	Страдает от некоторых явных фобий (агорафобия, миофобия, акрофобия, клаустрофобия и т. д.)
Страх прикоснуться к людям	Говорит сам с собой (и иногда отвечает)
Ненавидит, когда его поправляют	Обидчивый
Страх перед орками/троллями. Но пытается его не показывать.	Жадный (не платит свою часть за банкет, не делает скидок, выбирает, что подешевле и т. д.)
Захламляет свой дом вещами	Необычные пищевые предпочтения (заменитель сои для криля, сверчки или лягушки, пьет только вино на основе водорослей)

Физические причуды

Аллергия на духи/лосьон для бритья члена команды.	Очень грязный (запятнанная одежда, грязные руки, потертые/липкие устройства и т. д.)
Неприятный запах изо рта.	Лицевой тик
Хромированные или позолоченные части лица (любая кибернетика, зубы и т. д.)	Привычно придает огромное значение незначительной особенности свой внешности (см. симпатическая связь)
Одежда не по размеру (например, она была сделана для другого человек)	Памятный/уникальный запах (экзотические духи, ладан и т.д.)
Все время больной/находится при смерти	Сильный запах (гель после бритья, духи, дым, дезинфицирующее средство и т.д.)
Очень сильное рукопожатие	Глаза разного цвета
Характерные волосы на лице (огромные усы, плетеная борода с детонационным шнуром, бородатая женщина и т.д.)	Шрамы на видном месте (лицо, руки и т.д.)
Характерный стиль одежды	Видимые татуировки, бодмоды
Исключительно чистоплотный	Хромота
Очень тощий или очень толстый	Военные раны (потерянные пальцы, рваное ухо, пулевые шрамы, и т.д.)

ПРИМЕРЫ КОНТАКТОВ

Ниже описаны несколько контактов, с которыми персонаж может иметь дело, в том числе информация об их обычном типе услуг/поддержки, рейтинг Связи и предпочитаемый способ оплаты. Некоторые дополнительные детали (метатип, пол, хобби и личная жизнь), и их краткое описание. Как и в случае с примером контактов в основной книге (стр. 424, SR5), но без брони, снаряжения, кибервэра или магии, включённых в эти контакты. Мастер игры может свободно добавлять эти детали подгоняя контакт к его кампании/приключениям.

ТОРГОВЕЦ ОРУЖИЕМ

Метатип: Человек
Пол: Мужской
Возраст: Средний
Рейтинг Связи: 4
Тип: Хабар
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (предметы для хобби/порока)
Хобби/Порок: Оружие (Военное)
Личная жизнь: Разведён

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	5	3	4	3	3	4	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 5
Умения	Оружейник 4, Компьютеры 3, Этикет 4 (Корпоративный +2), Огнестрельное оружие 4, Артиллерия 3, Преподавание 2, Переговоры 5, Проницательность 4
Знания	Химия 4, Огнестрельное оружие 4, Наёмники 4
Описание	Что ты выберешь? Улучшенная отдача? Бронебойное пробитие? Дальнобойность? Как насчёт дополнительной бензопилы или перламутровой рукоятки с грейферной кобурой? Торговец оружием предлагает разнообразные пушки, от дамского пистолета до штурмового орудия, вместе с радугой боеприпасов на любой вкус. Торговец оружием имеет дело с определённым количеством организаций. Вместо продажи вышестоящему скупщику, он создает возможность уверенно ходить по улицам. Цена зависит от его расположения к тебе и тем, что ты можешь себе позволить. В качестве услуги, он может тебе позволить одолжить или приобрести одну из больших игрушек.
Похожие контакты	Военный офицер снабжения, Террорист

БАРМЕН

Метатип: Эльф
Пол: Мужчина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 1
Тип: Чёс
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Развлечения (трид-шоу «*Странный Ковен*»)
Личная жизнь: Не твоё собачье дело!

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	4	3	3	4	3	4	5	6	1

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 7
Инициатива	7+1к6
Умения	Автоматы 1, Дубинки 3, Этикет 4 (Уличный +2), Запугивание 2, Переговоры 3
Знания	Алкоголь 4, Медиазвезды 4, Спорт 4, Слухи 2 (Стр. 424, SR5)
Описание	
Похожие контакты	Вышибала, Владелец ночного клуба, стриптизер(ша), официант(ка)

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Метатип: Человек
Пол: Женщина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 2
Тип: Поддержка
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Социальные привычки (курение)
Личная жизнь: В отношениях

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
4	3	4	4	3	3	3	2	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 6, Ментальный 4, Социальный 5
Инициатива	7+1к6
Умения	Этикет 2 (Корпоративный+2), Лидерство 2, Проницательность 3, Пистолеты 4, Бег 2, Безоружный Бой 4
Описание	Её работа защищать чью-то чужую жизнь, даже если это означает получить чужую пулю. Она работает в частном секторе, проверяет допуск у временных посетителей или обеспечивает безопасность во время мероприятий или частных вечеринок. Хотя она не связанна с делами бегущих в тени, она всегда может одолжить пару глаз или ушей.
Похожие контакты	Охотник за головами, наёмный полицейский

БУКМЕКЕР

Метатип: Орк
Пол: Мужчина
Возраст: Пожилой
Рейтинг Связи: 2
Тип: Теневые услуги
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Транспорт (антикварные автомобили)
Личная жизнь: Вдовец

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
5	4	3	3	4	5	4	2	6	1

Счётчик Состояния	11/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 6, Социальный 5
Инициатива	7+1к6
Умения	Компьютеры 3, Обман 3, Этикет 3, Переговоры 4, Проницательность 5
Знания	Курсы валют 3, Азартные игры 6, Породы лошадей 3, Спортивная статистика 6
Описание	Удача на твоей стороне – так он всегда говорит, когда вы делаете ставку. Его слова, конечно, лживы. Он хорошо знает шансы в различных спортивных играх через таблицы статистики и балансирует так, что независимо от матча, он получит деньги с обеих сторон. Так же он хорошо знает статистику играющих на спорт, и кто из них открыт для других азартных игр (пул, дартс и т. д.). Вы можете одолжить у него деньги, но ожидайте отдать существенно больше.
Похожие контакты	Ростовщик

ПОГРАНИЧНИК

Метатип: Тролль
Пол: Мужчина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 2
Тип: Чёс
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (работа подрядчика)
Хобби/Порок: Азартные игры (карты)
Личная жизнь: Семейные отношения

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
8	3	5	5	3	3	5	3	6	1

Счётчик Состояния	12/10
Пределы	Физический 8, Ментальный 5, Социальный 5
Инициатива	10+1к6
Умения	Запугивание 3, Длинноствольное оружие 3 (Выстрелы на дальнюю дистанцию +2), Проницательность 5, Выживание 2, Выслеживание 4
Знания	Ботаника 3 (Съедобные дикорастущие растения +2), Безопасность границ 5, Геология 3 (Территория +2), Язык (любой устный, на котором говорят в приграничье) 4
Описание	Каждая нация нанимает офицеров, чтобы удержать шваль из других стран от смешения с их собственной швалью. Пограничник сканирует ГРЕхи и проверяет их на подлинность. Они так же ходят в патрули, наблюдая за границами. Сотрудники патрульной службы могут патрулировать на лошадях, автомобилях, лодках или наблюдать дронами с высоты. Помимо знания о перемещении кого-либо через границу, он может быть полезен персонажу, помогая пересечь границу, которую должен охранять.
Похожие контакты	Туристический агент, Экскурсионный гид

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Метатип: Дварф
Пол: Женщина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 3
Тип: Чёс
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Развлечения (реалити-трид-шоу)
Личная жизнь: Одинокий

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
5	3	5	5	5	3	3	4	6	1

Счётчик Состояния	11/11
Пределы	Физический 7, Ментальный 5, Социальный 7
Инициатива	8+1к6
Умения	Группа умений Атлетика 2, Обман 3, Этикет 2, Запугивание 3, Переговоры 3, Проницательность 4, Пистолеты 4
Знания	Улицы [Город] 3, Местные контрабандисты 3, Организованная преступность 3, Хазы 4
Описание	Охотник за головами будет преследовать жертву до конца, если цена его устроит. Она может выследить кого угодно и где угодно, если дать достаточно времени, денег и сведений о человеке. Цена зависит от того, хотите ли вы знать его местонахождение, увидеть его труп или всё еще дышащие тело. Её методы работы грубы, но позволяют быстро добраться до следующей цели. Она один из самых, до приятного, прямолинейных контактов, но про аванс, 10 процентов, не забудет никогда. Есть также мистические охотники за головами, которые используют свои Пробужденные таланты, чтобы находить людей по таким мелочам как сигаретный окурок или капля крови. Конечно, их цена, как правило, выше.

МЕХАНИК

Метатип: Человек
Пол: Женщина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 3
Тип: Теневые услуги
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (то, что легко продать)
Хобби/Порок: Ничего интересного
Личная жизнь: Одинокий

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	5	3	3	4	5	3	2	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 6, Социальный 5
Инициатива	6 +1к6
Умения	Автомеханика 8, Компьютеры 4, Артиллерия 4, Группа умений Влияние 2, Пилотирование наземных машин 6
Знания	Продавцы машин 4, Боевой байкинг 4, Свалки 4, Тачки 4
Описание	Она талантлива в собирании из запчастей транспортных средств различной формы и размеров. Она использует свой талант для продажи частей машин на чёрном рынке и незаконных модификаций транспорта своих клиентов. Для вас она может извлечь пули из машины, не задавая вопросов; она также может предоставить временную машину на вечер, если вы не скажете никому где вы её получили и вернёте тачку как можно быстрее.

ЦЕРКОВНЫЙ ПАСТОР

Метатип: Орк
Пол: Мужчина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 2
Тип: Поддержка
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (работа бегущего)
Хобби/Порок: Ничего интересного
Личная жизнь: Одинокий

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
4	3	3	3	4	4	5	5	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 6, Социальный 7
Инициатива	8+1к6
Умения	Компьютер 2, Этикет 4, Лидерство 5, Переговоры 4, Выступление 3
Знания	Теория магии 4, Музыка 4, Религия 8
Описание	Вам всегда нужен кто-нибудь, с кем можно поговорить о том, что лежит на сердце. Может быть вы пытаетесь разобраться, почему вы стреляете в людей за деньги и хотите какое-то указание или совет. Ваш местный пастор может оказать вам эту помощь. Возможно, не всё возможно отработать, но, если вам тяжело побороть привычку, он вам поможет.
Похожие контакты	Тренер, Психолог

ГОРОДСКОЙ ЧИНОВНИК

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 6
Тип: Личный покровитель
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (работа бегущего)
Хобби/Порок: Пристрастия (новакок)
Личная жизнь: Разведённый

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
4	3	4	4	4	3	4	6	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 6, Ментальный 5, Социальный 8
Инициатива	8+1к6
Умения	Группа умений Притворство 4, Компьютеры 4, Этикет 5 (Корпоративный +2), Лидерство 5, Переговоры 5, Пистолеты 3, Скрытность 3, Безоружный бой 4
Знания	Наркотики 3, Наркодилеры 2, Закон 6, Уличные слухи 3
Описание	Городской чиновник – типичный бюрократ, который использовал свой шарм и общественный имидж на избирателях, чтобы те наделили его политическим влиянием. Но он больше озабочен потребностями его начальника и спонсоров, чем масс. Он самый честный мошенник, которого ты когда-либо встречал. Он всегда рад предложить полить грязью своих политических соперников, и есть возможность убедить его использовать ресурсы города для бегущего, если это дает преимущество в карьере.

КЛУБНЫЙ ТУСОВЩИК

Метатип: Человек
Пол: Женщина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 3
Тип: Знакомства
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (корпоративные скрипы)
Хобби/Порок: Личный уход (мода)
Личная жизнь: Не твоё собачье дело!

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	3	3	4	3	4	5	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 7
Инициатива	7+1к6
Умения	Умелец 4 (Мода +2), Обман 4 (Обольщение +2), Переговоры 4, Выступление 5 (Танцы +2), Пистолеты 2
Знания	Текущая мода 4, Ночные клубы 3, Сим-звезды 3, Уличные слухи 4
Описание	Она остается на передовой моды, держа палец на пульсе города, чтобы всегда знать, где вечеринка. Она думает, что знает о всех, кто-есть-кто и может тереться локтями с мега-крутыми игроками. Клуб – её побег от пресной жизни зарплатного раба.

КОРПОРАТ

Метатип: Человек
Пол: Женщина
Возраст: Пожилой
Рейтинг Связи: 4
Тип: Чёс
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (корпоративные скрипы)
Хобби/Порок: Социальные привычки (выпивка)
Личная жизнь: Разведённый

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	5	3	4	3	3	4	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	8+1к6
Умения	Клинки 5, Дубинки 3, Обман 4 (Болтовня +2), Группа умений Электроника 4, Лидерство 4, Переговоры 3, Пилотирование наземных машин 2, Пистолеты 4
Знания	Корпоративные слухи 4, Корпоративные конспиративные квартиры 4, Организованная преступность 4, Улицы (Город) 4
Описание	Корпорат является специальным исполнительным агентом для корпорации. Для неё корпоративная безопасность – высший закон, и она заботиться о делах корпорации там, где бегущие в тени не требуются. У неё есть доступ к большей части разведданных корпорации и к некоторым её грязным секретам. При этом она лояльна и не допустит, что бы её возможная ошибка бросила тень на корпорацию. Она даже умрёт за свою компанию, уверенная, что они смогут это исправить. Пока она не работает против своей компании, ей предоставляются любые разведданные, которые позволяют навредить конкуренту или помочь её любимой корпорации.
Похожие контакты	Офицер корпоративной безопасности, руководящий раб зарплаты

ФАНАТ

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 1
Тип: Поддержка
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (предметы для хобби/порока)
Хобби/Порок: Развлечения (РПГ, живые ролёвки с ДР, графические романы)
Личная жизнь: Одинокий

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
2	3	4	3	3	4	4	3	6	2

Счётчик Состояния	9/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 5
Инициатива	8+1к6
Умения	Умелец 3, Обман 2, Имитация 2, Лидерство 2, Переговоры 2, Выступление 3
Знания	Правила хобби 4, Мелочи хобби 4
Описание	Он знает все эпизоды «Нейла Орка-Варвар»; он может разъяснить спорные история вокруг актеров; он даже имеет нелегальные копии недолговечной «Селены Оркской Принцессы-Амазонки». У него есть печатные экземпляры многих редких графических романов за всю свою жизнь (или цифровых копий, когда физический оригинал не доступен). У него есть изготовленный по заказу программный агент на коммлинке, предназначенный для создания базы персонажей по личному/минимально-максимальному предпочтению и отслеживания добычи. Он отпахал тысячи часов в сетевых играх, чтобы собрать такую кучу древесины и мулов, что даже у декера вызовет ревность. Может ли это использовать бегущий в тени? Наверное, нет, но эти контакты работают через весь бюрократический документооборот, чтобы ходить/лететь на каждую конвенцию, возможно в разных странах. Такой контакт может помочь привести персонажа поближе к следующему конвенту, создав для него убедительную «легенду». В качестве одолжения он может позволить персонажу переждать провал на кушетке в гостинице или использовать свой запасной костюм в стиле стимпанка.
Похожие контакты	Фанаты музыки и спорта

КОРПОРАТИВНЫЙ АДМИНИСТРАТОР

Метатип: Орк
Пол: Мужчина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 3
Тип: Чёс
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (корпоративные скрипы)
Хобби/Порок: Социальные привычки (курение папирос)
Личная жизнь: Семейные отношения

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
4	3	4	5	4	4	4	3	6	1

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 6, Ментальный 6, Социальный 6
Инициатива	8+1к6
Умения	Компьютеры 4, Обман 2, Этикет 4 (Корпоративный +2), Первая помощь 3, Преподавание 3, Лидерство 2, Переговоры 3
Знания	Знания [Город] 3, Корпоративные слухи 5, Доставка еды 3, Железо 2, Системы безопасности 3
Описание	Находящийся во многих корпоративных офисах, корпоративный администратор, это человеческая версия матричного программного обеспечения, которая назначает встречи, приветствует гостей, организуют торжества и выход на пенсию, и планирует ежедневный график для физических лиц или групп. Хотя профессия является архаичной, интуиция и метачеловеческие связи, которые она предоставляет не могут быть заменены программным обеспечением. Потому что его должность – помогать как с личными, так и с бизнес-делами. Это делает администратора центром сплетен, слухов и новостей вблизи офиса. Вы хотите знать кто с кем трахается в копировальной комнате, что за новый проект спустят свыше или о чём говорят в других корпоративных офисах? Позвоните в корпоративному администратору. Корпоративные администраторы живут на сплетнях и офисном снабжении, согласно работе системы, тем самым делают себя бесценными для других работников офиса.

КОРПОРАТИВНЫЙ РАБ ЗАРПЛАТЫ

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 2
Тип: Поддержка
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (корпоративные скрипы)
Хобби/Порок: Транспорт (спортивные автомобили)
Личная жизнь: Разведённый

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	3	3	4	3	4	3	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	7+1к6
Умения	Дубинки 1, Компьютеры 4, Обман 2, Этикет 4 (Корпоративный +2), Бег 2, Софт 3
Знания	Знания (Город) 3, Корпоративные слухи 3, Местные бары 2, Спортивные автомобили 3, Трид-шоу 3
Описание	Он – часть безликой массы, которая работает десять или более часов в день, шесть или более дней неделю для большой корпорации. Выгоды такого «радужного» корпоративного статуса включают корпоративное жилье, доступ к предоставляемой корпорацией еде и роскошный двухнедельный корпоративный отпуск. Он может чувствовать себя подавленным, притеснённым и ограниченным, но при этом сохраняет стремление гнаться за лучшими вещами. Он считает, что если много и достаточно долго работать, он будет двигаться вверх корпоративной лестнице.

КОНТРАБАНДИСТ

Метатип: Человек
Пол: Женщина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 3
Тип: Теневые услуги
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (то, что легко продать)
Хобби/Порок: ничего интересного
Личная жизнь: Вдова

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	5	3	4	3	3	4	6	1

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	8+1к6
Умения	Группа умений Атлетика 2, Компьютеры 2, Обман 3, Этикет 3 (Уличный +2), Имитация 3, Лидерство 2, Переговоры 4, Пистолеты 4
Знания	Знание (Город) 5, Магические угрозы 3, Системы безопасности 4
Описание	Для каждой системы безопасности есть кто-то, кто знает, как обойти её. За изрядную плату она проводит отдельных особ или группы лиц через туннели под ограждениями и/или подкупает охрану на государственных границах. В качестве одолжения, она может направить к кому-то, кто снабдит необходимыми документами (поддельный ГРЕх/пропуск), чтобы иметь возможность работать и жить на новом месте.

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ ТЕХНИК

Метатип: Тролль
Пол: Женщина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 4
Тип: Теневые услуги
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (работа бегущего)
Хобби/Порок: Социальные привычки (курение сигарет)
Личная жизнь: Одинокий

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.	Рез.
6	4	5	6	4	5	4	4	6	1	1

Счётчик Сост.	11/10
Пределы	Физический 8, Ментальный 6, Социальный 6
Инициатива	9+1к6
Умения	Биотехнология 4, Компьютеры 3, Кибертехнология 5, Первая помощь 3, Промышленная механика 3, Группа умений Влияние 4, Медицина 4, Софт 3
Знания	Химия 2, Кибернетика 5, Наркотики 4, Гольф 4, Медицинские специалисты 4
Описание	В то время как уличный док работает с плотью, кибернетический техник ремонтирует металл. Её знания и интерес к нейросоединениям и микрооптическому процессу обеспечивают её работой в бодишопе. Она хорошо чинит изношенные и поврежденные части, и если вы пресытились смотреть сквозь живые глаза, у неё есть скидка на кибернетические, рейтинга 3.

СЛУЖБИСТ

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Пожилой
Рейтинг Связи: 6
Тип: Знакомства
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (дерьмовая работёнка)
Хобби/Порок: Развлечения (произведения искусства)
Личная жизнь: Не твоё собачье дело!

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
4	3	4	3	4	3	3	4	6	3

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	7+1к6
Умения	Обман 2, Маскировка 4, Этикет 5 (Уличный +2), Группа умений Огнестрельное оружие 5, Запугивание 5, Лидерство 4, Переговоры 5, Скрытность 4
Знания	Корпоративные слухи 6, Уличные слухи 6
Описание	Иногда называемый «Призраком» или «Человеком в чёрном», службист удивительно загадочен относительно того, что и почему он знает. Ходят слухи о его работе в ЦРУ, ФБР или некоторых других агентствах, но никто официально не признает его существование. Даже ваши отношения – отчасти таинство, поскольку он предлагает знания в обмен на странную работу, что заставляет вас задаться вопросом, видите ли вы всю картину в целом.

ЛИДЕР БАНДЫ

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 3
Тип: Чёс
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (работа бегущего)
Хобби/Порок: Пристрастия (Видчип)
Личная жизнь: Не твоё собачье дело!

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
5	3	3	3	4	3	3	4	6	2

Счётчик Состояния	11/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	6+1к6
Умения	Клинки 4, Этикет 3 (Уличный +2), Запугивание 4, Лидерство 4, Переговоры 3, Скрытность 3
Знания	ЛОЖЬ 2, Знание (Город) 4, Наркотики 2, Распознавание уличных банд 4
Описание	Лидер банды пробился хитростью и оружием, чтобы получить свой кусок мира. Он запугал армию головорезов и добился уважения себя и своей власти. Как лидер криминальной организации, он имеет дело с другими преступниками, поэтому он знает больше о городском дне, чем полиция. Вместе с ценными сведениями и имеющимися у него людьми, услуги лидера банды будут иметь свою цену, и это персонаж должен понимать.

КОНСИЛЬЕРИ МАФИИ

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 5
Тип: Личный покровитель
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (дерьмовая работёнка)
Хобби/Порок: Ничего интересного
Личная жизнь: Одинокий

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	3	3	4	3	3	4	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	6+1к6
Умения	Группа умений Электроника 4, Этикет 4 (Мафия +2), Запугивание 4, Лидерство 6, Проницательность 4, Пистолеты 5, Безоружный бой 2
Знания	Корпоративный бизнес 4, Закон 4, Местная политика 4
Описание	(стр. 425, SR5)

ФАЛЬШАК

Метатип: Эльф
Пол: Женщина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 5
Тип: Теневые услуги
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Ничего интересного
Личная жизнь: Семейный

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	4	3	3	4	5	6	4	6	1

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 7, Социальный 6
Инициатива	9+1к6
Умения	Умение 4 (Документы +2), Обман 3, Группа умений Электроника 4, Радиоэлектронная война 5, Этикет 3 (Медиа +2), Хакинг 5, Переговоры 4
Знания	Гриды 5, Матричная безопасность 4, Организованная преступность 5, База ГРЕхов 4, Софт 4
Описание	Фальшак работает за кулисами, используя агенты для сбора и создания информационных следов, он кодирует новые ГРЕхи для клиентов. Благодаря этому существует немалый спрос на возможность подтвердить своё существование и приобрести разрекламированные корпоративные игрушки, не говоря уж о шансе выбраться из пустошей, так что она может позволить себе перебирать клиентами. Если у вас есть её контакт – вы один из счастливчиков, с которыми она будет работать. Помимо поддельных ГРЕхов и лицензий она знает, как получить настоящие лицензии, а так как за каждым ГРЕхом есть «художник», она, вероятно, может указать вам ведущего продавца конкретного ГРЕха.

ЯЗЫК

Метатип: Человек
Пол: Женщина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 2
Тип: Теневые услуги
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Ничего интересного
Личная жизнь: В отношениях

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	2	2	3	5	3	3	4	6	2

Счётчик Состояния	10/11
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	5+1к6
Умения	Обман 5, Этикет 3 (Якудза +2), Переговоры 3, Ловкость рук 2, Пистолеты 2, Скрытность 4
Знания	Наркотики 2, Идентификация банд 3, Организованная преступность 5, Идентификация татуировок 2
Описание	Язык, также известный как стукач, личность интересная привилегированной информацией об организации или человеке. Она работает с очень плохими людьми, которые делают очень плохие вещи. Вместо того, чтобы уйти, она решила продавать то, что её известно. Как долго это будет продолжаться, прежде чем об этом узнают, трудно сказать.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ КУРЬЕР

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 6
Тип: Теневые услуги
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (физические деньги)
Хобби/Порок: Транспорт (дроны)
Личная жизнь: Разведенный

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	5	4	4	3	3	4	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 6, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	8+1к6
Умения	Обман 5, Этикет 3 (Корпоративный +2), Имитация 4, Длинноствольное оружие 3, Переговоры 4, Пистолеты 4, Бег 2, Группа умений Незаметность 5, Безоружный бой 4
Знания	Корпоративные слухи 2, География 2, (Язык) 4, (Язык) 4
Описание	Нужны пистолеты в Пеории? Как насчет бронежилетов в Амазонии или орихалка в Гонконге? Международный курьер является надежным перевозчиком различных товаров с лицензией и необходимыми документами, чтобы не останавливаться на контрольно-пропускных пунктах, как другие путешественники. Он также хорош с альтернативными методами там, где бюрократия не срабатывает. Он в дороге 24/7, перевозя грузы. Его время и услуги ценны, поэтому цены поднимается в зависимости от трех слов: что, где и когда

ДЕТЕКТИВ ОДИНОКОЙ ЗВЕЗДЫ

Метатип: Человек
Пол: Женщина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 5
Тип: Чёс
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (работа бегущего)
Хобби/Порок: Семейные обязательства (брат)
Личная жизнь: В отношениях

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
4	3	3	5	4	3	5	2	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 6, Ментальный 5, Социальный 5
Инициатива	8+1к6
Умения	Дубинки 4, Компьютеры 3, Обман 3, Этикет 4 (Уличный +2), Запугивание 3, Проницательность 5, Пистолеты 4, Группа умений Незаметность 4
Знания	Криминальные синдикаты 4, Органы правопорядка 4, Распознание уличных банд 4, Уличные слухи 4
Описание	Больше, чем просто полицейский, детектив Одинокой Звезды выслеживает и выводит на чистую воду подозреваемых в совершении преступления. Детектив очень наблюдательный и, в отличие от других, у него есть доступ к старым делам, спискам стукачей и криминальным ГРЕхам. Несмотря на то, что работа детектива в Одинокой Звезде осложнена массой безГРЕшных и корпоративным юридическим болотом, у неё есть свои наработанные источники. Через неё можно расследовать дела, проверять доказательства или видеть, кто находится в городе.

ДИСПЕТЧЕР СТРАНСТВУЮЩЕГО РЫЦАРЯ

Метатип: Дварф
Пол: Мужчина
Возраст: Пожилой
Рейтинг Связи: 2
Тип: Чёс
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (работа бегущего)
Хобби/Порок: Ничего интересного
Личная жизнь: Одинокий

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
4	3	4	5	5	4	4	3	6	1

Счётчик Состояния	10/11
Пределы	Физический 6, Ментальный 6, Социальный 6
Инициатива	8+1к6
Умения	Компьютеры 4, Этикет 3 (Уличный +2), Лидерство 3, Проницательность 4, Пистолеты 3
Знания	Органы правопорядка 4, Системы безопасности 4,
Описание	Они не ходят по улицам, но держат палец на пульсе города. Они контролируют охранные сигнализации, правоохранительные радиостанции и кнопки тревоги. У них есть охрана из числа своих офицеров, поскольку они координируют действие резервов при ситуации большой угрозы. Диспетчер может быть очень полезен для бегущих в тени, по возможности предупреждая, если они влипли или когда и с какого направления придёт ответ Странствующего Рыцаря. В большинстве случаев это будут обстоятельства, где при желании можно избежать боя. Диспетчер также хорошо отслеживает активные события в городе: слежку, команды SWAT и преследования.

МЕДИАМАГНАТ

Метатип: Эльф
Пол: Женщина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 5
Тип: Знакомства
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (работа подрядчика)
Хобби/Порок: Социальные привычки (эльфийские вина)
Личная жизнь: Разведена

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
4	4	3	3	4	3	5	6	6	1

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 8
Инициатива	8+1к6
Умения	Умелец 4 (Писатель +2), Обман 4, Группа умений Электроника 4, Этикет 5 (Медиа +2), Запугивание 4, Переговоры 6
Знания	Корпоративные слухи 5, Эльфийские вина 4, Дорогие рестораны 4, Уличные слухи 5
Описание	Медиамагнат решает, какая информация достойна трансляции потребителям в корпоративной сети. Не важно было ли это на самом деле, если подано так, что потребитель это проглотит. Каналы медиамагната – голос корпорации в продвижении корпоративных продуктов, тридов и заслуживающие освещения историй. События случаются быстро для тех, кто хочет остаться популярным, поэтому у неё есть армия новостных журналистов, наёмных писателей и корпоративных «шпионов», чтобы раньше других выдать потребителю первые капли новостей. Это также означает, что время для неё – деньги, поэтому вы должны говорить кратко и по делу, чтобы сохранить её внимание более двух секунд.
Похожие контакты	Политдизайнер Хоризон, Шоуранер KSAF

АКТИВИСТ ПРАВ МЕТАЛЮДЕЙ

Метатип: Орк
Пол: Мужчина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 3
Тип: Поддержка
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (предметы для его профессии)
Хобби/Порок: Социальные привычки (сигары)
Личная жизнь: Не твоё собачье дело!

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
6	5	5	5	4	3	3	2	6	1

Счётчик Состояния	11/10
Пределы	Физический 7, Ментальный 5, Социальный 5
Инициатива	8+1к6
Умения	Дубинки 3, Этикет 4 (Медиа +2), Лидерство 4, Переговоры 3, Выступление 3 (Актерская игра +2), Бег 3, Группа умений Незаметность 2
Знания	Знание (Город) 3, Местные банды 3, Явки 3, Уличные слухи 3
Описание	Всегда сражаясь за равные права, активист путешествует, чтобы осветить жизненно важные вопросы и стыдить тех, кто отрицает права их товарищей по метачеловечеству. Пусть теперь они менее заметны чем двадцать лет назад, они всё ещё среди нас, что было доказано недавними событиями вокруг орочьего Подземелья в Сиэтле. Активист знает людей на разных должностях, которые могут помочь обойти систему безопасности, знают, где устроить протест или получить важные сведенья. Единомышленники среди бегущих могут использовать такие сведенья в своих целях, при условии, что дело приносит обоюдную пользу. На основе связи с персонажем, активист может собрать протест для отвлечения внимания от дел бегущего.
Похожие контакты	Гринпис, Правозащитник

РЕПОРТЁР

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 2
Тип: Чёс
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (работа бегущего)
Хобби/Порок: Социальные привычки (алкоголь)
Личная жизнь: Одинокий

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	4	3	4	3	3	4	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	7+1к6
Умения	Компьютеры 2, Этикет 3 (Медиа +2), Проницательность 4, Скрытность 4, Выслеживание 3
Знания	Знание (Город) 3, Идентификация банд 3, Местные бары 3, Уличные слухи 3
Описание	Репортёр всегда лицом к лицу с интересными событиями, вооружённый электронным глазом или ухом, будь то его собственный или принадлежащий дрону. И он не принимает «Нет» за ответ, особенно если ради ответа, выложил нюйены на стол. Он обладает личной армией и базами данных, от которых получает слухи и статистику, но настоящая грязь скрывается в сейфах и за закрытыми дверьми. Так что небольшим обменом услуг, репортер может поделиться жизненно важными сведениями, в обмен на помощь бегущего в поиске пейдаты, обрубание хвостов слежки или прослушки переговоров.

ПАРАЗООЛОГ

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 1
Тип: Чёс
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (предметы для его профессии)
Хобби/Порок: Животные (паратвари)
Личная жизнь: Семейный

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
2	3	3	3	4	5	3	3	6	2

Счётчик Состояния	9/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 6, Социальный 6
Инициатива	6+1к6
Умения	Обращение с животными 3, Биотехнология 4, Преподавание 4, Проницательность 4
Знания	Закон 3, Теория магии 2, Паразоология 6, Ареалы обитания 3
Описание	Паразоолог зарылся в книги с момента начала Шестого Мира, изучая и каталогизируя всех новых тварей и их вариации. Его исследование включает в себя их привычки, способности, слабости, а иногда и способы тренировки. Некоторые паразоологи работают с зоопарками или изучают собранные образцы, в то время как другие занимаются сбором образцов и наблюдением тварей в их естественной среде. Он всегда рад помочь в определении нового Пробуждённого создания, которого добыл бегущий. Он так же любит время от времени приобретать образцы.

РОСТОВЩИК

Метатип: Человек
Пол: Женщина
Возраст: Пожилой
Рейтинг Связи: 2
Тип: Хабар
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (то, что легко продать)
Хобби/Порок: Социальные привычки (алкоголь)
Личная жизнь: В отношениях

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	3	3	4	3	4	4	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	7+1к6
Умения	Компьютеры 2, Этикет 2 (Уличный +2), Длинноствольное оружие 3, Переговоры 5, Проницательность 5
Знания	Оценка предметов 3, Уличные слухи 2, Технические тренды 2,
Описание	Часть глаз и ушей по соседству с ростовщиком видят, как люди приходят и уходят, слышат их истории о лишениях и знают некоторую часть их быта. И хотя её дело покупка и продажа товаров, она так же знает пристрастия своих клиентов и изменения в их быту. Временами она получает некоторое количество магического, возможно попользованного, снаряжения.
Похожие контакты	Антиквар

ФАРМАЦЕВТ

Метатип: Эльф
Пол: Мужчина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 3
Тип: Хабар
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Ничего интересного
Личная жизнь: Разведённый

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
2	5	3	3	4	6	5	3	6	1

Счётчик Состояния	9/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 7, Социальный 6
Инициатива	8+1к6
Умения	Биотехнология 4, Химия 5, Группа умений Электроника 2, Этикет 2, Медицина 5, Переговоры 2, Проницательность 4
Знания	Ботаника 2, Химия 4, Корпоративный бизнес 5, Наркотики 6, Закон 5
Описание	В наши дни технология создания лекарственных препаратов превысила способность любого правительства для их регулирования. Только война между корпорациями за патенты держит большинство препаратов на рынке под контролем. Фармацевт имеет достаточно химических и биологических знаний для создания, разложения и, в некоторых случаях, нейтрализации последствий медицинских препаратов. Некоторые даже знают вредоносные комбинации или их влияние на людей. Фармацевт может предоставлять нелегальные препараты без рецепта, заправить аптечку болеутоляющими средствами или антибиотиками, а также снабдить удобными перевязочными пакетами.
Похожие контакты	Преподаватель химии

МАЙФИД БЛОГЕР

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 1
Тип: Знакомства
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Личный уход (мода)
Личная жизнь: Не твоё собачье дело!

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	3	3	4	3	3	4	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	6+1к6
Умения	Умелец 3 (Писательство +2), Компьютеры 4, Этикет 3 (Медиа +2), Проницательность 3
Знания	Местные декерские бары 3, Местные рестораны 3, Спорт 3, Уличные слухи 3
Описание	Яростные дебаты и рейвы в Матрице – это нечто новое. МайФид блогер выкладывает фотографии, аудиоклипы и тексты для подписчиков своей сети, таким образом он общается со своей публикой и купается в свете их обожания (хотя иногда и гнева). Подписка на танцы кошек, списки всего необходимого для милого ужина; некоторые люди достаточно талантливы, чтобы найти правильные слова и имидж, тем самым привлекая новых последователей. Они редко анонимны и в основном безвредными в том, что делают, но они могут влиять на суждения других. В зависимости от последователей, вы можете спросить контакт, если ли среди его подписчиков, те, кто могут помочь. В безграничной пустоте матричных развлечений, всегда есть вероятность, что кто-то что-то знает.

МУСОРЩИК

Метатип: Тролль
Пол: Мужчина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 1
Тип: Хабар
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (то, что легко продать)
Хобби/Порок: Пристрастия (Видчипы)
Личная жизнь: Не твоё собачье дело!

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
7	4	3	7	4	3	4	2	6	1

Счётчик Состояния	12/10
Пределы	Физический 8, Ментальный 5, Социальный 5
Инициатива	7+1к6
Умения	Дубинки 3, Этикет 2 (Уличный +2), Первая помощь 3, Проницательность 3, Выживание 2
Знания	Биотехнология 4, ЛОЖЬ 3, Химия 4, Технологии 20-го века 3
Описание	Сегодняшнее решение того, что делать с мусором – это похоронить его и с глаз долой. Но, как и информация в Матрице, он не всегда остается погребенным. Мусорщик живет и работает на мусорной свалке, чиня и повторно используя то, что было похоронено на протяжении поколений. Нужен DVD плеер? Бумажный *Readers Digest*? Как насчет автомобильного двигателя двадцатого века? Мусорщик собирает множество низко-технологичных товаров и материалов. Сообщество мусорщиков торгует вторсырьем для пищевых продуктов и медикаментов, и этот мусорщик не является исключением. Стандартную валюту можно использовать, чтобы купить его вещи, но это не целесообразно, поскольку большинство таких общин построено на бартере. Польза мусорщика в том, что он знает, где спрятать мертвеца или живого, так, что их никогда не найдут.
Похожие контакты	Рабочий свалки, Работник канализации

НАЁМНЫЙ КОП

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 1
Тип: Личный покровитель
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (дерьмовая работёнка)
Хобби/Порок: Ничего интересного
Личная жизнь: Одинокий

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
5	3	3	3	4	3	3	2	6	2

Счётчик Состояния	11/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 4
Инициатива	6+1к6
Умения	Этикет 3 (Уличный +2), Запугивание 3, Проницательность 3, Пилотирование наземных машин 2, Пистолеты 2
Знания	Идентификация банд 3, Местная дешёвая еда 4, Системы безопасности 2, Уличные слухи 3
Описание	Ему выдали пистолет и значок, но он не имеет такой же подготовки или дисциплины, как сотрудники Одинокой Звезды или Странствующего Рыцаря. Он был нанят за гроши в какой-то торговый центр или маленькую корпорацию, чтобы его присутствие сдерживало преступников. Он считает, что «цыпочкам» нравится его униформа. К сожалению, если дерьмо попадёт на вентилятор, его контракт не покроет полученные им в работе на компанию пули. Пока он на работе, он держит глаза и уши открытыми для происходящего вокруг, плюс он может дать разрешение на проход и доступ в большинство мест на его участке.

ТАЛИСМОНГЕР

Метатип: Человек
Пол: Женщина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 3
Тип: Хабар
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Личный уход (одежда)
Личная жизнь: Семейная

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
4	3	3	3	5	3	3	4	6	2

Счётчик Состояния	10/11
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 7
Инициатива	6+1к6
Умения	Алхимия 4, Аркана 4, Чувствование 3, Этикет 3 (Магический +2), Переговоры 4, Проницательность 3, Группа умений Волшебство 2
Знания	Волшебные угрозы 5, Теория волшебства 5, Паработаника 2
Описание	(стр. 426, SR5)

РОК-ЗВЕЗДА

Метатип: Человек
Пол: Женщина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 4
Тип: Знакомства
Предпочтительный способ оплаты: Услуга (работа подрядчика)
Хобби/Порок: Ничего интересного
Личная жизнь: Разведена

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	5	3	3	4	2	3	5	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 4, Социальный 7
Инициатива	6+1к6
Умения	Дубинки 2, Компьютер 3, Этикет 4 (Медиа +2), Переговоры 4, Проницательность 4, Выступление 5 (Пение +2), Пилотирование наземных машин 3, Группа умений Незаметность 4
Знания	(Язык) 3, Музыкальная индустрия 3, Музыкальные инструменты 3, Уличные слухи 2
Описание	Миллионы поклонников следуют за каждым шагом, который она делает в Матрице и сливают все подробности о ней в МайФид. Корпорации сражаются до смерти за нее, чтобы продвигать или спонсировать их продукцию. Она дико популярна среди масс, и каждый хочет быть её другом. Это позволяет ей встречаться практически с любым, когда она путешествует по миру, чтобы играть свою музыку. Это делает её подходящим контактом, чтобы связаться с влиятельными людьми. Постарайтесь не попадаться на глаза, когда встреча с ней и убедитесь, что любые ваши действия не связанны с ней – иначе это еще один сожженный мост.
Похожие контакты	Симсенс-звезда, Трид-звезда

СМОТРИТЕЛЬ КОНСПИРАТИВНОЙ КВАРТИРЫ

Метатип: Дварф
Пол: Мужчина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 3
Тип: Поддержка
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (корпоративные скрипы)
Хобби/Порок: Развлечения (музыка)
Личная жизнь: В отношениях

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
5	3	3	5	5	3	3	4	6	1

Счётчик Состояния	1/11
Пределы	Физический 6, Ментальный 5, Социальный 7
Инициатива	6+1к6
Умения	Компьютеры 3, Этикет 3 (Корпоративный +2), Первая помощь 3, Лидерство 3, Переговоры 2, Проницательность 4, Пистолеты 3, Группа умений Незаметность 2
Знания	Знание (Город) 2, Корпоративная политика 3, (Язык) 3, Системы безопасности 4
Описание	В соответствии со своим названием, он является смотрителем конспиративной квартиры. Его цель – защита людей, временно проживающих там. Иногда это означает защиту этих людей от самих себя. Он уверен, что они ищут укрытия, в том числе скрываясь от Грида и любых полу-БОГов, бродящих вокруг. Он дисциплинирован, строго следит за временным распорядком и теми, кто входит и выходит из квартиры.

СКРИПТОВЫЙ МАЛЫШ

Метатип: Человек
Пол: Женщина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 2
Тип: Знакомства
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Развлечения (остросюжетные триды)
Личная жизнь: Одинокая

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
2	2	4	3	4	5	4	3	6	2

Счётчик Состояния	9/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 6, Социальный 6
Инициатива	8+1к6
Умения	Компьютеры 3, Кибербой 1, Радиоэлектронная война 4, Этикет 2 (Матричный +2), Хакинг 3, Железо 2, Переговоры 2
Знания	Знание (Город) 3, Тусовки декеров 4, Зловреды 3, Уличные слухи 4, Тридео 4
Описание	Есть декеры, а есть подражатели, часто называемые скриптовыми малышами. Они умны, часто используют домашние деки, собранные из частей коммлинков, пота и наглости. Они загружают их вредоносным софтом и шифрующими вирусами, затем вызывают хаос, где только смогут. Это не так утончённо и рискованно, как декинг, но она еще может удивить вас тем, что ей доступно в Матрице.

БАНДИТ РАЗРАСТАНИЯ

Метатип: Орк
Пол: Мужчина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 1
Тип: Знакомства
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Личный уход (обувь)
Личная жизнь: Одинокий

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
6	3	5	5	4	3	3	2	6	1

Счётчик Состояния	11/10
Пределы	Физический 7, Ментальный 5, Социальный 5
Инициатива	8+1к6
Умения	Дубинки 2, Проницательность 3, Пистолеты 3, Выживание 3, Безоружный бой 3
Знания	Знание (Город) 3, Территории банды 3
Описание	Он выжил в притонах и нашел в банде семью. Он грубый и высокомерный уличный хулиган. Он тот, кому вы можете доверить пройти по улицам, встряхнуть несколько «деревьев» и посмотреть, что выпадет.

УЛИЧНЫЙ ДОК

Метатип: Человек
Пол: Женщина
Возраст: Пожилой
Рейтинг Связи: 4
Тип: Теневые услуги
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (предметы для его профессии)
Хобби/Порок: Семейные обязательства (дети)
Личная жизнь: Семейный

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	3	3	4	4	3	3	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	6+1к6
Умения	Химия 4, Компьютеры 4, Обман 2, Кибертехнология 3, Первая помощь 4, Группа умений Влияние 4, Медицина 6, Пистолеты 4
Знания	ЛОЖЬ 3, Наркотики 4, Медицинские центры 4, Уличные слухи 3
Описание	(стр. 426, SR5)

СКВАТТЕР

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 1
Тип: Поддержка
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (предметы для хобби/порока)
Хобби/Порок: Социальные привычки (алкоголь)
Личная жизнь: Не твоё собачье дело!

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
4	3	3	3	4	3	4	2	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 5
Инициатива	7+1к6
Умения	Клинки 2, Обман 1, Этикет 3 (Уличный +2), Запугивание 1, Проницательность 3, Скрытность 3
Знания	Знания (Город) 3, Наркотики 2, Поиск в мусоре 3, Идентификация банд 3, Уличные слухи 2
Описание	У скваттеров нет денег и нет жилья – как и у тысяч других безГРЕшных, которые живут в городе. Он не сможет одолжить вам деньги и, вероятно, недостаточно тренирован или обучен для помощи в работе. Но вокруг столько скватеров, что большинство людей, как правило, игнорируют их. Это их преимущество: анонимность. Как контакт, скватер днями может сидеть и следить за местом, сообщая, кто приходил и уходил, при условии, что персонаж обеспечивает его пропитание.

ВЛАДЕЛЕЦ МАГАЗИНА

Метатип: Эльф
Пол: Женщина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 1
Тип: Теневые услуги
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Курение (сигареты)
Личная жизнь: В отношениях

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	3	3	4	3	3	4	6	1

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	6+1к6
Умения	Умелец 2, Клинки 2, Этикет 3 (Корпоративный +2), Переговоры 3, Проницательность 3
Знания	Политика (Город) 3, Медиа-викторины 3, Уличные слухи 3, Дешёвые магазины 3
Описание	Владелец магазина всегда хороша для дружеского совета и, в зависимости от магазина, бесплатный еды или помощи с починкой чего-то. Она также является фиксированной точкой в городе, где регулярно может наблюдать за перемещением народа, узнавать уличные слухи, и грядущие изменения.
Похожие контакты	Продавец магазина на колёсах, Уличный торговец

УЛИЧНЫЙ РЕБЁНОК

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Молодой
Рейтинг Связи: 1
Тип: Поддержка
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (то, что легко продать)
Хобби/Порок: Ничего интересного
Личная жизнь: Одинокий

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
2	3	3	3	2	3	3	3	6	6

Счётчик Состояния	9/9
Пределы	Физический 4, Ментальный 4, Социальный 5
Инициатива	6+1к6
Умения	Этикет 2 (Уличный +2), Ловкость рук 2, Проницательность 2, Скрытность 4, Выживание 3
Знания	Знание (Город) 3, Уличные слухи 3
Описание	Уличный ребенок родился, естественно, на улице. Довольно буквально, на самом деле. Здесь очень много таких, как он беспризорников. Его семья – это люди, которым он может доверять, но таких мало. С этим будьте бережны – в его глазах вы важнее родителей.

ВОДИТЕЛЬ ТАКСИ

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 2
Тип: Поддержка
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (корпоративные скрипы)
Хобби/Порок: Транспорт (автомобили)
Личная жизнь: Вдовец

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
4	3	3	3	4	3	3	3	6	3

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	6+1к6
Умения	Автомеханика 2, Клинки 2, Этикет 3 (Уличный +2), Переговоры 2, Проницательность 3, Пилотирование наземных машин 5
Знания	Знание (Город) 4, Улицы (Город) 4, Уличные слухи 4
Описание	Нужно ехать без своих колес или узнать все кратчайшие пути в городе? Водитель такси может в этом вам помочь. Он работает большую часть дня и изъездил почти всю округу, особенно в разрастании. В качестве услуги водитель может забрать контакт, если у него проблемы, даже если эта проблема находится в Пустоши. И лучше дать очень хорошие чаевые.

АКТИВИСТ ТЕРРАФИСТ!

Метатип: Дварф
Пол: Женщина
Возраст: Молодая
Рейтинг Связи: 4
Тип: Личный покровитель
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (нелегальные товары)
Хобби/Порок: Социальные привычки (сигары)
Личная жизнь: Разведенная

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
5	3	4	5	5	5	3	3	6	1

Счётчик Состояния	1/11
Пределы	Физический 7, Ментальный 6, Социальный 6
Инициатива	7+1к6
Умения	Группа умений Притворство 4, Оружейник 3, Автоматы 4, Компьютеры 3, Подрыв 6, Этикет 3 (Медиа +2), Запугивание 3, Проницательность 3
Знания	Химия 3, Политика корпораций 3, Корпоративные слухи 3, Языки 3, Явки 3, Уличные слухи 3
Описание	Активист ТерраФист! полностью посвящена к своему делу, а именно, противодействию разрушениям окружающей среды. Она верит, что радикальные меры, которые она предпринимает, есть единственное действенное средство. Она нацелена на тех, кто, по её мнению, является врагом её дела. Побочный ущерб оправдан, как так нанесен тем, кто закрывал свои глаза на вред, наносимый окружающей среде.

ТРИД-ПИРАТ

Метатип: Орк
Пол: Мужчина
Возраст: Пожилой
Рейтинг Связи: 2
Тип: Теневые услуги
Предпочтительный способ оплаты: Наличка (кредстик)
Хобби/Порок: Пристрастия (тридчипы)
Личная жизнь: В отношениях

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
6	3	3	5	4	3	4	3	6	4

Счётчик Состояния	11/10
Пределы	Физический 7, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	7+1к6
Умения	Компьютеры 5, Радиоэлектронная война 5, Хакинг 3, Железо 3, Группа умений Влияние 2, Выступление 3, Софт 3
Знания	Грид 4, Медиа-звёзды 3, Уличные слухи 3, Проводные технологии 4
Описание	Трид-Пират – это икона старой школы Розовых Мохоков среди бегущих. Он восстает против корпораций, нарушая трансляции СМИ своей собственной версией правды. Чаще всего он делает движущуюся шумом в эфире надпись: «Очнись раб зарплаты, твоя работа делает из тебя зомби». Он всегда хорош для отвлечения внимания или насмешки, или «скрытой правды», при этом зная, что на самом деле является правдой.

ПРОДАВЕЦ ПОДЕРЖАННЫХ МАШИН

Метатип: Человек
Пол: Мужчина
Возраст: Средних лет
Рейтинг Связи: 2
Тип: Хабар
Предпочтительный способ оплаты: Бартер (предметы для его профессии)
Хобби/Порок: Ничего интересного
Личная жизнь: В отношениях

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
3	3	3	3	4	3	3	4	6	2

Счётчик Состояния	10/10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива	6+1к6
Умения	Автомеханика 3, Обман 5, Этикет 4 (Уличный +2), Переговоры 6, Проницательность 3
Знания	Машины 4, ГридГайд 4, Уличные слухи 4
Описание	Продавец подержанных машин может продать все виды подержанных анонимных транспортных средств. Он обладает шармом низкобюджетной трид-звезды и может заставить поверить, что вы заключаете выгодную сделку. Будьте внимательны, поскольку он мастер надувать лошадь. «Горячие» автомобили не проблема – просто плескаем новый слой краски и перебиваем грид-номера. Он без энтузиазма вспоминает лица, если те не должны ему денег, но он никогда не забывает машину.

ЗАКАЗЧИКИ И ПРЕДАТЕЛИ

- Некоторые мои приятели слышали, что мы собираем учебный материал по джонсонам и фиксерам, и дали мне имя человека, с которым можно поговорить. Итак, позвольте мне представить – мистер джонсон... Ну, всё, что я знаю, это то, что его настоящее имя Мартин. Он профессиональный джонсон, работает на одну из мег (я не должен говорить, какую именно). Недавние события, по-видимому, пробудили в нём благоприятное желание подать руку помощи бегущим в тени. Он ... немного жёсткий. Ну ладно, он полный мудак. Но у него есть ценный опыт с другой стороны забора, поэтому я бы посоветовал вам прислушаться внимательно к тому, что он будет говорить.
- Bull

ДЖОНСОНЫ И ФИКСЕРЫ. АЗЫ

Привет. Меня зовут Мистер Джонсон. Приятно познакомиться.

Я произнес это уже сотне команд бегущих на своем веку. Некоторые из них получили от меня солидный куш. Честные деньги за честную работу. Некоторые из этих бегущих не увидели даже отблеска обещанных денег, потому что я отправил их на верную смерть.

Джонсоны, фиксеры и бегущие. Однако же какая мы славная семейка. Иногда стоит перевести дух пока ты перезаряжаешься. Отложи свой смартган к стене и оглянись вокруг. Измени фокус. Если ты сейчас это читаешь, значит уже завершил пару другую работ. Скорее всего ты даже закалённый ветеран нескольких сезонов. Так что, по умолчанию, ты имел дело с джонсонами и практически наверняка с фиксерами. Эти две категории людей являются неотъемлемой частью жизни бегущего, и они заслуживают более внимательного рассмотрения.

Мистер джонсон это *кто угодно*, кто нанимает тебя для работы. Если я найму тебя сейчас для того, чтобы купить сойкофе через дорогу, я буду твоим мистером джонсоном. Не так сложно по началу, м? Но в этом маленьком понятии кроются все надежды, чаяния, стремления и страхи бегущих. Суть в том, что в большинстве случаев ты делаешь для мистера джонсона, есть что-то нелегальное. Иногда ты делаешь что-то слегка нелегальное, ну или по крайней мере вещи в серой зоне законов. Иногда ты делаешь что-то чертовски нелегальное. Опираясь на этот небольшой факт можно сделать вывод, что мистер джонсон — нечто большее для тебя чем просто работодатель. Нанимая тебя, мистер джонсон становится соучастником совершаемого преступления. Он становится преступником. Он становится уязвимым для последствий. Чтобы обезопасить себя от закона, он должен просочиться сквозь влажные трещины в камнях и ужиться с отталкивающими ползучими гадами ночи, такими как ты.

И поскольку джонсоны люди, они реагируют на сложившуюся ситуацию. Социальные устои, которые мы зовем законами больше не работают. Мистер джонсон преступает закон, так что ему уже не светит защита этого самого закона. С момента найма мистер джонсон полностью в ответе за свою безопасность. Вот отсюда начинаются все твои проблемы. Потому, что несмотря ни на что, дело становится личным. Я помню, как говорил: “Ничего личного, чаммер”, однако это не совсем так. В той

или иной степени, это всегда личное. Мистер джонсон рискует своей свободой и, что более важно, собственной жизнью, погружаясь в тени и имея дело с бегущими. Это значит, что он будет искать способы защиты, и в соответствии с этим реагировать на творящееся вокруг. Джонсоны в определенной мере стереотипны, это так. Ты можешь сказать, что это не делает тебя предупрежденным. В зависимости от прошлого джонсона, ты можешь ожидать от него определенных вещей. Мы вернемся к этому чуть позже.

Сейчас же давай поговорим об обратной стороне медали: о фиксерах. Определение фиксеров настолько же широко, насколько и просто определения джонсона. Фиксер является связующим звеном. Довольно расплывчато. Связующим звеном для чего? Ответом будет "для чего угодно и всего подряд." Фиксеры зарабатывают себе на жизнь тем, что предоставляют товары и услуги по обе стороны бега в тени — джонсонам и бегущим. В большинстве своем фиксеры стараются составить для себя сеть надежных бегущих. Ключевое слово здесь надежных. Ты удивишься, узнав, как много выпендрёжников, меряющихся приборами, думают, что у них есть достаточно качеств, чтобы быть бегущим в тени, лишь для того чтобы костьми лечь (иногда буквально, не без помощи пуль) в течении миссии. Хороших бегущих в тени, которые выполнят миссию и придут за следующей, крайне мало. С опытом, фиксер составляет нечто вроде небольшого чёрного списка, чтобы в будущем обернуться и предложить свои услуги мистеру джонсону. Находить джонсонов не так-то просто, но как только фиксер запустит цепную реакцию, сарафанное радио разносится довольно далеко. Все в нашем деле вращается вокруг репутации, если ты этого еще не понял. Джонсону нужны бегущие в тени, но в большинстве случаев у него нет времени или навыков, чтобы найти бегущих самостоятельно. Так что, он полагается на фиксеров, которые предстают перед ним в виде универсальных магазинов. Они соберут команду и представят её мистеру джонсону, так что тот может сконцентрироваться на своем главном деле, которым является опрокидывание кого-то через что-то.

Разумеется, что фиксер делает это всё не по доброте душевной; его намерением является заработок денег. Всего есть несколько способов как он может осуществить это намерение. Мистер джонсон может заплатить всю сумму фиксеру, а фиксер может раздать бегущим столько денег, чтобы впоследствии уйти с остатком. В этом случае твой фиксер в определенной степени также становится твоим джонсоном. Запутанно, я понимаю. Во втором случае фиксер может взять с джонсона плату за сбор команды, организовать встречу и затем удалиться из уравнения.

Преимуществом первого варианта является то, что фиксер в этом случае может получить довольно крупную сумму. К сожалению, его оплата становится напрямую привязана к успешному завершению миссии, что накладывает дополнительные риски. У него также появляется дополнительный стимул следить за тем, чтобы всё прошло гладко, так что ему понадобиться постоянно указывать тебе что делать. Неприятно, могу понять.

Преимуществом второго варианта является то, что фиксеру гораздо проще получить свои деньги и дальше его участие в деле заканчивается, позволяя сконцентрироваться на организации следующей миссии. Большинство фиксеров предпочитают работать подобным образом.

Разумеется, ты должен также понимать, что фиксеры предоставляют огромное разнообразие услуг помимо организации. Кроме бегущих они могут подцепить других полезных личностей (уволенных механиков, уличных доков, торговцев оружием и т.д.) и иногда продавать (или покупать) запрещенные товары напрямую. В этом есть смысл, ведь фиксеры украшают свой основной бизнес (агентство талантов) дополнительными услугами, в которых могут нуждаться их клиенты. Это можно описать людским эквивалентом постоянных и удобных ОДРов "сопутствующих товаров" кружащихся над головой, пока ты шарахаешься по магазину. Собираешься на миссию? Ну, тебе понадобиться пистолет, так? И пули? Ну и аптечка пригодится если тебя вдруг подстрелят. К слову, как насчет бронежилета? Ну и может быть машина, чтобы добраться до места. Уловил мысль? Опять таки, фиксер может связать тебя с кем-то, кто задолжал поставщику или он может купить и продать товар напрямую, чтобы иметь больше контроля и больше прибыли соответственно. Тем не менее, большинство фиксеров не особо тяготеют к сидению на груде ящиков с нелегальным товаром где-то на складе, так что, скорее всего, они просто направят тебя к поставщику.

- Для посредника в порядке вещей брать комиссионные с обоих участников — с тебя и с продавца. Не то, чтобы ты мог на что-то особо повлиять, просто помни, что о любой цене можно договориться.
- 2XL

- Если у фиксера туго с деньгами, он может торговаться за услуги
- Pistonsc

ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ ДОГОВОРОВ

ВСТРЕЧА

В общем, есть три части вашего типичного договора. Первая — встреча с джонсоном. Здесь нужно помнить несколько вещей. Это, по сути, собеседование. Помните, что собеседования идёт с обеих сторон. С одной стороны, вы хотите убедить джонсона, что вы подходящая команда для работы. Ключевым моментом здесь является уверенность. Не бравада — уверенность. Сыграй, как будто знаешь, что делаешь. Продемонстрируйте свой опыт задавая профессиональные вопросы. Одну вещь ты должен усвоить: «действующий профессионал» не означает быть мальчиком для битья у джонсона. Покажите свою твёрдость. Но и сам не дави. Одевайтесь под место встречи, а не для того, с кем она происходит. Я имею в виду, что, если вы встречаетесь с мистером Дж. в высококлассном ресторане, вы должны выглядеть соответственно. Не для джонсона, но потому что ты не хочешь привлекать внимание людей вокруг вас. Если, с другой стороны, вы встречаетесь с мистером Дж. в переулке, не одевайтесь в костюм, оденьтесь как обычно, и используйте ту речь, на которой вы обычно общаетесь. Мистер Дж. платит за вашу компетентность, не для того, чтобы иметь приятного собеседника.

- Исключение, если вас специально нанимают попасть на светский раут или что-то в этом роде. Покажите джонсону на первой встрече свою способность играть роль светского льва, это поможет вам получить работу.
- Thorn

Далее, подумайте, какое снаряжение вы принесёте. В наши дни шансов попасться в руки полиции почти нет. Так под нормальными обстоятельствами, понимаются те, где вам не нужно беспокоиться, что вам подбросят упаковку чего-нибудь нелегального. Что тебе нужно сделать, так это побеспокоится о засаде. Твои враги (и вы знаете, кто), возможно, создали подставного джонсона с ложной работой, чтобы заманить вас прямиком в капкан. Или третья сторона может услышать о встрече и выбрать этот момент, чтобы устроить вам засаду. Это редко случается, но вы подготовьтесь к такой возможности как можно лучше, особенно при первой встрече новым джонсоном. Так подготовьтесь так хорошо, как возможно. Я хочу предупредить вас, что это может быть расценено, как неуважение к джонсону. Если вы придёте упакованные автоматами с защитой, а ваш тролль Сэмми несёт две штурмовые пушки, то будете выглядеть как (опасные) придурки и развернувшись (скорее всего), работодатель уйдёт. Вообще то говоря, по правилам, вы не должны приносить ничего большего, чем бронированная куртка и оружие, которое можно скрыть под ней. Вам не нужно на самом деле скрывать их от мистера Дж. — вам просто нужно показать, что ты приложил усилия, чтобы убрать свое оружие. Пистолеты в кобурах, пистолеты-пулемёты в разгрузке и (если есть необходимость в том, чтобы их привезти их) винтовки за плечами.

Специальный урок этикета для магов: *никогда* не используйте магию во время встречи. Большинство джонсонов здорово разбираются в том, что может сделать магия – в реальных вещах, а не в том, что крутят по тридах. Они особенно настороженно относятся к любым меняющим настроение или контролирующим разум заклинаниям. Если мистер джонсон замечает магию, это почти гарантия того, что вас не наймут. Даже если ты использовал заклинание контроля сознания, и джонсон этого не заметил, когда он придёт в себя, можете быть уверенны, что заработали серьёзную черную метку. Итак, давайте всё повторим вместе: никакой магии во время встреч.

- В то же время, как воздействие Ментальным Зондом на мистера джонсона приведёт только к награде за вашу голову, никто на самом деле не будет держать зла, если вы воспользуетесь магией, примеру, для поиска врагов, или для чего-то подобного. Пока ты не пытаешься получить «несправедливое» преимущество в ваших переговорах, всё должно быть в порядке.
- Jimmy No

- Я обнаружил, что в обратную сторону это не работает. Множество джонсонов с удовольствием использует магию против вас, мелких ублюдков. И конечно, нет запрета на то, чтобы развеять такую магию. Вот, что я хочу сказать.
- Clockwork

Этикет соблюдён, остальная часть встречи посвящена получению того, что вам нужно. Есть три вещи, которые вы хотите узнай сейчас. Первая, как можно больше деталей о работе. Вторая, собирается ли мистер джонсон заплатить вам и как много. Третья, собирается ли мистер джонсон убить вас?

Первый, вероятно, очевиден. Сейчас самое время задать все ваши вопросы о миссии. Не задавайте каких-либо вопросов о джонсоне или его работодателе, или почему им нужно это сделать... Вам придется выяснить это самостоятельно. Если вы спросите его, он просто солжёт об этом. Или, если он умен, он собирается кормить вас, ложью, смешанной с правдой, и тогда тебя будут иметь, потому что ты не знаешь, чему верить. Не спрашивайте ничего, в чём можно солгать. Сосредоточьтесь на деталях работы. Как много охраны, откуда приходит подкрепление, сколько времени это займёт, какие системы безопасности используются и т. д.

Вполне возможно, что джонсон не знает всего этого. На самом деле, это более вероятно. Но выдоите из него всё, что он знает. Иногда джонсон не понимает, что он знает вещи, которые имеют значение, так что получите всё, что сможете.

- Некоторые джонсоны происходят из культур, где подобные вопросы принесут вам только презрительный взгляд "Это часть вашей работы — выяснить всё это". Мартин будет говорить о разных субкультурах чуть позже, так что просто имейте это в виду.
- Baka Dabora

Позаботившись об этих маленьких деталях, теперь мы переходим к более неприятным аспектам работы в качестве бегущего в тени: может так статься, что ваш джонсон либо не намерен платить вам, либо намерен заплатить вам пулей конце работы. Как профессионал, ты должен знать, как это увидеть. Есть две основные причины, по которым мистер джонсон может быть намерен не платить вам: у него нет денег, но ему всё еще нужно сделать работу, или он думает, что вы слабый человек, и он может уйти с деньгами.

Следуйте моему былому совету о показе некоторой твёрдости, это должно немного помочь против второй проблемы. В любом случае, первым предупреждающим знаком является то, что деньги слишком хороши, или джонсон не будет торговаться особо усердно. Вы просите что-то, и он сразу говорит «хорошо». Подумайте об этом — у него нет повода торговаться, если он не собирается давать вам что-либо, не так ли? Другие предупреждающим знаком для такого рода игры может быть то, что джонсон появляется с большой толпой телохранителей и действует агрессивно во время встречи или, наконец, и чаще всего, вы команда без устойчивой репутации.

У всех этих вещей есть общая черта — демонстрация силы. Это по-французски «кто имеет самый большой хер". В нормальном мире контракты юридически обязывают стороны (и даже тогда могут происходить всевозможные пакости). В тенях, вы вне закона. Единственная существующая справедливость та, которую вы сами создаете для себя. Если вы не можете подкрепите свое желание получать адекватную оплату, возможностью неприятных последствия для мистера джонсона, тогда у него нет стимула платить вам. Подумай о том, что я только что сказал, это очень серьезно. Я *обычно* имею бегущих, кидая на деньги, и я с гордостью говорю об этом. Почему? Потому что я могу. Если вы не имеете соответствующей репутацию, погорев, ты не станешь

для мня настоящей проблемой. Если вы не соберёте достаточно огневой мощи, чтобы действительно напугать меня, тогда я трахну тебя, маленький говнюк. Не позволяй этому случиться с тобой. Покажите мистеру джонсону, что вы понимаете, как вести дела. И ради бога, никогда не отдавайте товар, пока он не был оплачен.

Последняя вещь, которую нужно выяснить на первой встрече: джонсон попытается убить тебя в конце? Ах, это один из неприятнейших моментов. Вы должны здесь быть очень осторожными. Мистер джонсон может попытаться ликвидировать вас, если есть какой-либо свидетель, и это проблема. Это обычно происходит в работе с политиками или экстремистами. В отличие от оплаты, если ваш джонсон хорош, не всегда есть множество предупреждающих знаков об этом. Ваша самая большая защита — проверка мистера джонсона на фоне прошлых его сделок, такие дела. Джонсоны, которые убивают свои команды, как правило, рецидивисты, и они достаточно быстро зарабатывают черные метки от опытных команд. Вы можете верить мне или нет, но я никогда не ликвидировал команду после работы. Такие вещи приносят вам очень плохую репутацию в сообществе. Команды ветеранов могут, с большой аккуратностью, поработать на джонсона, который не заплатил нескольким зеленым новичкам, но убивать любую команду, даже зеленых новичков, это табу. Итак, проверьте репутацию вашего джонсона в тенях.

БЕГ

Итак, вы встретили джонсона, получили столько информации, сколько смогли и достаточно уверены, что он не намерен походя вас кинуть. Теперь уходите. Во всей средней части дела мы, джонсоны, как правило, не участвуем. Мы хотим, чтобы вы ушли и появлялись только тогда, когда работа будет сделана. Название игры сейчас простое — «Не звони мне». Но это немного сложнее, чем кажется, так что стоит поговорить об этом немного подробнее.

Если всё идёт хорошо, нет смысла говорить с джонсоном, так что бросьте. Каждый раз, когда вы общаетесь с вашим джонсоном, вы рискуете разоблачением. По мере прогресса миссии, вы должны быть всё более и более сдержанным. Вы выполняете работу, собираете сведенья или заняты проведением матричной, волшебной или физической разведкой. Даже если вы действительно хороши, есть шанс, что ваша цель может подозревать, что что-то не так. Они могут не знать, что вы ищите или точную вашу цель, но они могут начать подозревать, что они и являются целью. Как только это произойдет, они начнут пытаться выяснить больше. Как бегущие, вы, ребята, не существуете, и вас очень трудно отследить. Но джонсоны, как правило, известны. Другие теневые игроки знают о каждом из них. Они знают, кто на кого работает, и что намного проще установить слежку за джонсоном, чем за бегущими. Все, что будет сказано, если вы обратитесь к своему джонсону, вы может быть использовано против вас. Как с вирусом, подцепленного с хоста, вы в конечном итоге встретитесь с командой для вашего отстрела. И, кстати, есть неписаное правило в тени: Джонсоны не нападают на других джонсонов. Бег в тени, однако, абсолютно честная игра.

Предисловие ко всему этому «не звони мне» было — «если всё идёт хорошо». Вы провели много бегов, которые шли точно по плану? Вряд ли. Проблемы случаются. Возможность справиться с этими проблемами, не прибегая к вызову вашего джонсона, это знак вашей зрелости и профессионализма. Имеется ввиду, если вы попали в такую большую задницу, что ваш миссия в корне скомпрометирована, пришло время позвонить джонсону. Поверьте, мы бы лучше узнали, что что-то полностью не сработало, чем иметь дело с той путаницей, что возникла из-за вашего молчания. Однажды мне позвонила команда потому что VIP, которого я послал их похитить, был похищен час назад другой командой. Я спросил их, знают ли они где находится другая команда. Они сказали да, они выследили их... Я спросил их, какого черта они звонят мне, когда просто можно пойти туда и отобрать его у другой команды. Итак, это плохая причина для позвонка мне – им по силам было доставить мне объект. Мне всё равно, если параметры миссии изменились с бесшумного проникновения в отель на трах-ба-бах-убить-всех-бегущих. Ты можешь доставить мне мой товар? Да? Значит сделай это.

С другой стороны, одна из моих любимых команд однажды позвонила мне, чтобы сказать, что они обнаружили ученого, которого я попросил их похитить, очевидно, ставшего одержим духом жука, после поездки на выходные в Метрополь. Это всё меняло. Я сказал им, миссия меняется на «забирайте все файлы, связанные с этим проектом, и покопайтесь в голове учёного». Хорошая причина для звонка.

- Проклятые жуки, всегда портят наши пикники
- Slamm-0!

- В наши дни вы можете столкнуться с осложнениями из-за КФР. Не забывайте, что это дерьмо заразно. Я бы сказал, что это хорошая причина позвонить вашему джонсону.
- Stone

ОПЛАТА

Как бы ни была напряжена первая встреча, ничего сравнивается с оплатой. Это когда вы возвращаетесь к джонсону с успешно завершённым делом и забираете остаток вашей оплаты (вы взяли часть авансом, верно?).

Всё, что вы делали, ведёт к этому моменту. Это момент истины, как говорится. Если вы хотите не просто выжить, а процветать — тогда обратите внимание на это. Первое, что вам нужно сделать, это убедиться, что у вас есть рычаги влияния. Остерегайтесь работ, где вы делаете что-то и... вот и все. Вам нечего дать мистеру джонсону. Вы просто хотите оплату. Это плохо. Если у вас есть рычаги, джонсон должен быть осторожен, чтобы получить то, что у вас есть, прежде чем сделать какую-нибудь

глупость. Перевозка, кражи, каких-то вещей — это лучше всего. Саботаж, убийство... это риск. Вы уже сделали все, что вам нужно было сделать для этой работы. У тебя больше нет рычагов влияния. *Единственный стимул*, который сейчас есть у джонсона, чтобы заплатить вам — это поддержка хорошей репутации и нежелание, чтобы вы разозлились и пришли за ним. Эти два пункта не так уж и значимы для большинства джонсонов. Так что в идеале всегда позаботьтесь, что у вас были нужные рычаги. Если вы нанялись убить кого-то, убедитесь, что вам заплатили почти полностью прежде чем нажать на курок. Если вы получили, скажем, восемьдесят процентов от вашего платежа, для джонсона почти ребячество держаться за оставшиеся двадцать процентов. Но переверните те цифры наоборот и вдруг джонсон может понять, он предпочел бы сохранить деньги. Я собираюсь рассказать вам небольшой секрет — каждый раз, когда мы, джонсоны, кидаем вас за деньги, мы получаем деньги для себя, потому что всегда докладываем на верх, что мы заплатили вам. Это так удобно, если нет возможности проследить деньги, что попадают на наши банковские счета. Папочке нужен новый Вествинд, детка! Итак, имей в виду, что причина не платить тебе довольно весома.

- Уроды
- Pistons

Далее, всегда контролируйте место встречи. У вас есть рычаг, верно? Итак, вы говорите джонсону, где встретиться. Если он хочет прототип, заставьте его прийти и получить. При первой встрече, я посоветовал бы вам придерживаться этикета и воздержатся от демонстрации вашего оружия и брони. Сейчас ситуация изменилась. На этапе оплаты относитесь к джонсону, как к потенциальному врагу. Устройте засаду. Разместите вашего снайпера на позиции с видом на встречу. Пусть ваш боевой монстр принесет его боевую секиру. Пусть ваш хакер отсканирует команду джонсона для обнаружения оружия. Шевелите мозгами. Будьте готовы ко всему. Более того, позвольте джонсону увидеть, что вы в полной готовности. Возможно, вы не захотите раскрывать свои снайперские позиции, но держите оружие на виду, давая ему возможность понять вас и причину попотеть его парням. Вы пытаетесь его запугать. Если вам это удастся, он заплатит вам, то что должен. До этого момента он, возможно, думал, что ему сойдёт с рук, если он вам не заплатит. Возможно, он даже подумывал просто ликвидировать вас. Сейчас самое время показать ему, что эти мысли были *действительно* плохими идеями.

Однако, есть два правила. Во-первых, не увлекайся. Никогда не просите больше, чем было договорено. Это верный способ не быть нанятым вновь. Держать пистолет у виска джонсона и говорить, что ты заслуживаешь большего — это разбой, а не профессионализм. Во-вторых, пока вы используете немного магии обнаружения или даже несколько иллюзий — всё в порядке, но о использовании любого типа сканирования разума или заклинаний контроля не может быть и речи, пока не начнут летать пули. До того времени, как бы вам ни хотелось, никогда не манипулируйте своим джонсоном. Это принесёт вам черную метку и, вполне возможно, награду за вашу голову.

В целом, оплата всегда будет напряжённым делом. Даже если первая встреча прошла великолепно, все ставки всегда выключены в оплату. Принесут ли обе стороны то, что каждый пообещал? Была ли какой-либо из сторон навязана встреча? Кто-нибудь может сломаться под стрессом и выстрелить? Вы должны уметь посмотреть на это глазами джонсона. Возможно, он не святой, но джонсон просто делает свое дело. Бегущие в тени видятся ему как убийцы и психопаты под наркотой, которые любят убивать джонсонов. БезГРЕшные дикари. Непредсказуемые. Как бегущему в тени, вам нужно научиться использовать свою непредсказуемость в своих интересах. Джонсону никогда не должно быть комфортно рядом с вами, но также ему не должно казаться, что вы планируете его убить, потому что, готов поспорить, вы это можете, и он собирается действовать первым.

А Я ДУМАЛ, ЧТО МЫ ДРУЗЬЯ

Несмотря на мой совет, или, возможно, потому что ты не следовал ему, ты окажешься преданным мистером джонсоном. Ой, горе тебе, жизнь так несправедлива, все, это конец. Дыши глубже. Не паникуй. Есть способы выйти из этого и даже победить.

Во-первых, давайте посмотрим, как всё это может скатиться в дрек. Мы уже говорили о том, что джонсон решает, что он не хочет платить тебе, или думает, что всё может быть много проще, если ты мёртв. Третий вариант — вы были наняты на самоубийство. Возможно, в качестве отвлечения, в то время как другая команда делает настоящую работу, возможно, вы наняты, чтобы войти и сделать работу, но ваш выход не был запланирован. Может быть, вы не должны умереть — просто должны были быть пойманы с рукой в сумке и убраны со сцены.

Если вам повезет или дела пойдут хорошо, вы сможете увидеть предзнаменование предательства. Если это произойдет, просто выйти из дела может быть вариантом. Но вы, бегущие в тени, как правило, упрямы, поэтому простой уход, возможно, это не в вашем стиле. Нет, вы, вероятно, хотите свой кусок пирога и хотите съесть его. Все в порядке. Всё, что теперь нужно, сконцентрироваться на джонсоне. Вам нужно стать ему на хвост. Тебе нужно выяснить, *почему* он предал тебя.

Если это просто из личной жадности — он хочет сохранить деньги для себя и думает, что ему это сойдет с рук... тогда вам нужен рычаг к нему. Вы должны понять, чего он боится. Это может быть физическая расправа. Много ли у джонсона телохранителей в сплоченной команде и чувствуют ли они себя непобедимыми. Покажите ему, что вы можете достать его везде и всегда.

Если его не пугает расправа, возможно он боится ущерба для своей репутации. В данном случае мы говорим о шантаже. Почти каждый джонсон что-то скрывает от своего работодателя. Они почти все так или иначе подворовывают, или занимаются интригами, первый шаг — поставьте их перед своими боссами или союзниками. Получите немного грязи и дай ему знать, что у тебя она есть. Я не рекомендую возиться с любовными интересами; не переходите черту.

- Что, мы вдруг становимся сентиментальными?
- Balladeer

- Может да, а может и нет, но на самом деле есть черта. Преследование чьей-то семьи негативно скажется на вашей репутации в некоторых кругах. Хотя это может также пометить вас как своего рода безжалостного парня типа «не срись со мной», а некоторые джонсоны ценят такие качества.
- Cosmo

Скорее всего, вы ничего не заметите до появления стволов, что плохо, и вам интересно, как так получилось, что вас так поимели. Не горячись. Во-первых, между пленом и смертью, всегда выбирай плен. Выжить, чтобы сражается дальше. Конечно, это может быть неприятно для вас какое-то время, но вы справитесь. Если ты не знал, мало кто из бегущих в тени попадает в тюрьму. Скорее всего, вместо этого вы будете вынуждены служить похитителю. Это не так плохо. Черт возьми, ты можешь найти новых друзей. Но в менталитете бегущего в тени как укоренился принцип — никогда не отступать, что большинство команд бегущих скорее предпочтут смерть плену. Это почти наверняка то, на что рассчитывает ваш предатель. Попав в западню, делай всё, что в твоих силах, чтобы быть непредсказуемым. Конечно, всё это сказано правильно, но, если у вас есть огневая мощь прорваться из засады, тогда непременно так и сделайте. Я не призываю сложить оружие при первых признаках беды. Просто знайте свои пределы.

Если на вашу встречу заскочит сам мистер джонсон со своими людьми, сделайте боевое отступление как можно быстрее. Как правило, джонсоны хитры. Если он нападает на тебя, могу поспорить, что он уверен, что победит. Так что сваливай нахер. Вы находитесь в месте, которое он контролирует. Что же, на этом всё не закончится. Отступите. Примите, что пока вы не увидите свои деньги, а может быть, никогда. Не стоит умирать за это.

После того, как вы пережили первоначальное предательство, пришло время подумать о том, чтобы сделать всё правильно. Вы должны отложить свои эмоции (особенно эмоции вашего уличного самурая) в сторону на время. Ваш первый приоритет — получение оплаты. Это может быть всё ещё возможно. Для многих джонсонов в этом нет ничего

личного. Это действительно часть игры. Так что, если вы хотите денег, вам нужно получить рычаги воздействия. Я говорю, что тебе нужен компромат на встрече, возможно, раньше у тебя его не было. Теперь убедитесь, это сработает. Получите что-то ценное для джонсона и продайте это обратно ему. Имейте ввиду, что это может быть его жизнь. Будьте осторожны с тем, как вы это делаете. Для джонсонов, это как игра в шахматы. Часто вам просто нужно дать им понять, что вы поставили им шах и мат. Не заходите дальше, чем нужно, даже если это заставит вас почувствовать себя действительно очень хорошо. Избегайте физического насилия, если это возможно. О, на данный момент, магия любого рода полностью разрешена. Если увидишь джонсона, повлияй заклинанием, чтобы он понял, такая это хорошая идея, перечислить вам средства, которые он был должен тебе и твоим друзьям. Вы наконец-то можете позволить своему магу с чёрным сердцем отвести душу.

Если вы не можете заставить джонсона заплатить вам то, что он должен вам, подумайте, как спасти то, что вы можете. Если вы были преданы, ваша репутация не много потеряет, независимо от того, что вы предпримете. Так что, если вы можете продать джонсон его врагам за небольшой кредит, так и сделайте. Если вы можете продать секреты, которые узнали в ходе работы, торговцу информацией — вперёд. Продайте всё, что у вас есть на джонсона и эту работу. Кодекс верности и молчания, ценимый в теневом сообществе, в этом случае на вас не распространяется. Делай то, что должен.

Если ничего не помогает, вы можете попытаться сохранить лицо и упорно пойти на месть. Если вы собираетесь делать это, воздействуйте непосредственно свою цель. Вы либо хотите денег, либо хотите крови — у вас не может быть и того и другого одновременно. Так что, если вы решите, что собираетесь потрошить джонсона, тогда не ведитесь на сделку, которую он неизбежно будет предлагать вам. Если вам удастся порешить его охрану, и вы держите пистолет у его головы, ожидайте, что он начнет говорить о нюйенах. И в большинстве случаев это стоящее предложение. Джонсон имеет доступ к деньгам почти всегда, поэтому когда он говорит, он даст тебе десять тысяч нюйен, если ты уйдешь и оставишь ему жизнь, это, вероятно, серьезное предложение. Если вы решите принять его, все члены вашей команды должны быть на одной стороне. Во-первых, мистер джонсон не собирается давать вам деньги, пока он не почувствует, что ему не грозит опасность. Это почти наверняка означает, что вам придётся позаботится о дополнительных мерах безопасности, чтобы это работало, ваша команда должна быть в состоянии прикрыть все углы. Джонсон должен чувствовать себя в достаточной безопасности, что бы отдав вам деньги, не получить от вас пулю, но не так безопасно чтобы думать, что ему больше не нужно оплачивать вам забег. Это сложно сбалансировать. Во-вторых, ты и твоя команда должны контролировать свои эмоции, потому что, если вы принимаете оплату, больше не кошерно убивать его в придачу к полученным деньгам. Если вы это сделаете, тени будут вас осуждать. Это потому, что, если вам не заплатили, дело чести для вас — отомстить любым способом, которым пожелаете. Но если вы принимаете деньги, то это должно закончиться. Если вы убиваете джонсона, который заплатил вам, даже если он был под принуждением — тогда для тебя всё кончено. Правила нашего сообщества иногда могут показаться странными и своевольными, но вам нужно усвоить, что вас будут осуждать, и нет смысла с этим спорить. Это просто факт жизни. Это нечестно, но так оно и есть.

И как говорится, молния не бьёт дважды в одно и то же место.

Игровая информация
Джонсон и Огласка

Как отмечалось в разделе «Огласка» (см. стр. 402, SR5), Оскорбив или разозлив джонсона вы можете получить немного Огласки. Джонсоны — своевольная группа, играющая по изменчивому набору правил. Поскольку все джонсоны — уникальные люди, которых так или иначе могут разозлить разные поступки, мастер игры является окончательным судьёй, нарушили ли бегущие какие-либо правила теней, чтобы оскорбить джонсона. Тем не менее, следующие действия, как правило, считаются непрофессиональными и будут приносить бегущим плохую репутацию:

- Быть замеченным за магическими действиями в штатной ситуации.
- Явится на встречу, вооруженными до зубов, если в этом нет необходимости
- Быть пойманным, за взломом коммлинка джонсона, при штатной ситуации (учите, что, даже если лог подчищен, это могут заметить через некоторое время после взлома)
- Убить джонсона, который заплатил тебе

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ДЖОНСОНА

Я упомянул тот факт, что джонсоны имеют широкое спектр происхождения, который в определенной степени определяет их действия и реакции. Прежде чем я углублюсь в детали, каждого вида, предупреждаю. Каждый джонсон, независимо от его происхождения, это личность. Ожидать от каждого джонсона, что он точно будет соответствовать стереотипу своего происхождения глупо и потенциально смертельно. Хорошо прийти вооруженным некоторым пониманием того, что важно для этого типа джонсонов. Глупо не наблюдать за своими джонсонами, не проводить исследования и не адаптироваться к тому, что перед вами. Вы были предупреждены.

МЕГАКОРПОРАЦИИ

Давайте начнем с людей, которые изобрели бег в тени: корпоративные джонсоны. Точнее, мегакорпоративные джонсоны, то есть люди, которые работают на корпы, по крайней мере, АА-класса. Возвращаясь к нашему определению мистера джонсона, мы говорим, что это тот, кто даёт вам работу. В большинстве других групп мистер джонсон является случайной ролью. У человека есть другое занятие — он просто становится твоим джонсоном из-за того, что у него есть потребность, которая возникла в его сфере ответственности, и ты – её решение.

В мегакорпорациях, джонсоны, как правило, профессионалы, исключительно преданные нанимателю и работе с бегущими в тени. У них нет других дел. Они закаленные профессионалы, которые живут тем, что они делают. У большинства нет личной жизни вне работы, как правило, они работают одиннадцать или двенадцать часов в день, каждый день. Вы не можете получить степень в Джонсинге, так что большинство из них начинали свою карьеру в качестве юристов, менеджеров проектов, консультантов, или (конечно) в качестве военных или офицеров безопасности.

- Консультантов?
- /dev/grrl

- Да, вы будете удивлены, как такая жизнь может отрастить вам клыки, превращая в бездушную машину для убийства.
- Kia

В какой-то момент они определяются как пригодный материал для джонсона и обучаются в этой роли. В общем, только лучшие исполнители получают звание джонсона. Если вы подумали, что становится джонсоном случалось и «запятнанным» сотрудникам, то подумайте еще раз. Джонсоны жизненно важны для мегакорпораций, и работа, которую они делают, очень требовательна. Встречи с бегущими — только одна часть их работы. Корпоративные джонсоны несут большую ответственность в условиях планирования операций, прогнозирования сценариев и поглощения непрерывного потока информации о соперниках, а также связей со своими коллегами и всевозможными тёмными личностями. Эти ребята часто приобретают много дизайнерской наркоты, чтобы оставаться на вершине своей игры. Объедините всё это с личностью альфы и полным отсутствием моральных ориентиров, и получите одних из самых опасных людей в мире.

Каждая мегакорпорация имеет свою уникальную культуру, поэтому каждый джонсон будет в значительной степени подвержен её влиянию. Тем не менее, все они имеют общий стержень — альфа-личность и требовательность к качеству. Это очень неразумно, провалить миссию, когда вы играете на этом уровне. Меги платят лучше, чем большинство других работодателей, потому что они ожидают большего от своих ресурсов. Если хочешь быть нужным, будь изобретательным и настойчивым в своих усилиях. Если дела идут плохо, нужно это выдержать. Если кто-то из вашей команды умирает или получает серьезные травмы в ходе миссии, вы должны быть готовы продолжать бег.

У мег нет недостатка в работе, так что, если вы делаете работу хорошо, вам перезвонят снова и снова. Для некоторых бегущих, это на самом деле опасная вещь. Вы, как люди, знающие цену свободе, никогда не сделаете действительно глупых поступков. Но если выложить карты на стол, для многих команд действительно очень важно надёжно прикрепиться к корпоративному джонсону. Это может сделать их похожими на корпоратов. Иногда это больше, чем просто сходство. Корпорации любят надёжность. Они любят связывать контрактами. Если вы преуспеваете в делах корпорации, вполне возможно, вы получите предложение стать человеком компании. Вы будете иметь хорошую оплату (для тех, кто не использует корпоративную схему оплаты, позвольте мне перевести: вам будут платить хорошие деньги, чтобы посадить на поводок), постоянную работу и, скорее

всего, доступ к передовому снаряжению. К сожалению, многие из нас считают, что это того стоит. И какое это дерьмо, для них не имеет значения, но, похоже, у всех нас есть свои приоритеты. Это может осложнить вам жизнь в тени, так как некоторые из ваших контактов могут стать подозрительными к тому, насколько далеко вы можете пойти, чтобы порадовать своих корпоративных боссов. Вы бы продали их? Это действительно то, к чему такая работа приводит.

Корпоративные джонсоны любят тратить деньги корпораций, так что эти парни выбирают для встречи модные рестораны и VIP-комнаты первоклассных клубов. Это служит нескольким целям. Во-первых, это ставит вас на место. Это проявление его силы. Если он выбрасывает столько нюйен только для того, чтобы встретиться с вами, представьте, что он сделает, если вы подставите его. Во-вторых, джонсон любит комфорт, так что это привилегия его работы — насладиться этими щедрым пикником. И, наконец, джонсон так усиливает свою безопасность. AAA-рейтинг безопасности тех, кто находится в заведениях центра города или детально проинструктированный персонал службы безопасности клуба, усилит собственную группу защиты мистера джонсона, пока он получает наслаждение от минета под столом.

С корпоративными джонсонами вам всегда нужно беспокоиться о политике, происходящей за кулисами. Джонсоны осуществляют весь найм, и они конечно, направляют вас. Но идея бега не исходит от них. Они просто работники, делающие своё дело. Они платят тебе, но это не их деньги. Это означает, что реальный участник миссии не джонсон. Если это вообще возможно, вам необходимо узнать, кто за всем этим стоит, или, по крайней мере, понять, кто это может быть, потому что вам нужно «прочитать» ситуацию. Это отсылка к моему предыдущему замечанию о предотвращении какой-либо двойной игры. Вы можете считать это своего рода продвинутым методом для бегущих в тени, потому что выяснить такого рода вещи не легко. Джонсон всегда сделает всё возможное чтобы оставить неизвестным своего работодателя, часто даже скрывая, в какой корпорации они работают. Отслеживание следов к источнику не прост; это также может сильно раздражать джонсона, так что будь осторожен. Определенное количество проверок информации ожидается, но взлом коммлинка вашего джонсона (если вас поймают) может привести к вашему «увольнению».

ДЖОНСОНЫ БОЛЬШОЙ ДЕСЯТКИ

Каждая корпорация в мире стремится заиметь свою собственную уникальную культуру. Корпоративная культура является естественной средой для её сотрудников. В крупнейших корпорациях в мире — большой десятке имеющих статус AAA корпораций — корпоративная культура настолько распространена, что она влияет на всех и всё, даже на оперативников, обеими ногами твердо стоящих в тени. Все корпоративные джонсоны, в той или иной мере, носители культуры корпорации, к которой они принадлежат. Опять же, никогда не заблуждайтесь, что джонсоны собираются быть отличным примером их корпоративной культуры. Влияние будет, но каждый джонсон может проявлять это в собственной манере.

АРЕС МАКРОТЕХНОЛОДЖИ

Арес по-прежнему пользуется в основном хорошей репутацией среди бегущих в тени, хотя последние события, касающиеся фиаско с «Экскалибуром», намекающие, что это только вершина большого айсберга проблем в сердце корпы, несколько взволновали тени. Больше чем любая другая корпорация, Арес стремится завербовать своих джонсонов из военных и офицеров безопасности. Не жди муштры от маски старшего сержанта. Прямолинейности не место в тени. Ожидай хитрости, нестандартного мышления и полного отсутствия морали. Всё прочее просто обёртка для них. Арес имеет склонность предлагать очень большую оплату. Очевидно, что большинству бегущих очень трудно достать специализированное военное снаряжение, но чутка веселья от Арес Интертеймент не повредит.

Будьте осторожны – джонсоны из Арес знают, что у них есть хорошая репутация, и знают, что команда не ожидает предательства. Они будут использовать это в полной мере, если ситуация этого потребует.

АЦТЕХНОЛОДЖИ

Ацтехнолоджи, полная противоположность Ареса, страдающая от худшей репутации в тени среди всех корпораций. Если быть справедливым, это вытекает из их основной политики, которая может быть описана как план по господству или уничтожению мира, а не их личным отношением к бегущим. Если вы посмотрите на прошлое Ацтехнолоджи, они отличные работодатели (хотя у них есть привычка изредка попытаться заплатить в скрипах своей компании. Просто скажи им нет и продолжай переговоры). Они обычно оказывают большую помощь командам и предлагают честную и щедрую оплату. Хотя, их джонсоны имеет склонность играть втёмную. В таком случае они будут подражать условиям найма других корпораций.

ЭВО КОРПОРЕЙШЕН

У джонсона из Эво есть интересный уклон в паранойю. Она проявляется в поддержании максимальной безопасности и конфиденциальности при встречах — каждая встреча, любая встреча, независимо от того, насколько это мелкое или крупно дело. Они любят широкие, открытые пространства за городом, с особой любовью относятся к встрече на судне посреди океана. Джонсоны из Эво обычно являются металюдьми, и они пытаются играть в «дружелюбие» к металюдям. Тем не менее, они нанимают кого угодно. Вам нет нужды иметь определённый метавид. К чёрту, ты можешь даже быть явным расистом. Если вы взяли нюйены и сделали работу, они просто пожмут плечами и закончат на этом.

Джонсоны из Эво обычно предлагает наличку в качестве оплаты, но общеизвестно, что охотно переключаются на оплату кибер или биоимплантами, в комплекте с доступом к медицинским учреждениям для монтажа.

ХОРИЗОН ГРУПП

Если вы ожидаете, что ваш джонсон из Хоризон встретит вас в нова-хот клубе, в поношенной одежде и пожелает оплатить несколько забегов, ну, вы, наверное, правы. Джонсоны из Хоризон — настоящие ублюдки, взвинченные всевозможной наркотой (в основном, новакок), но не позволяйте этому обмануть тебя. Они действуют чертовски быстро, а потому находятся под постоянным стрессом, но вместе с тем, они лучшие и самые яркие из своих коллег. С Хоризон приятно работать, потому что их джонсон считает, что весь бег вы будете работать как единая команда, а не «мы против вас». Джонсоны из Хоризон довольно часто действуют ещё и как фиксеры. Независимо от того, что вам нужно, они постараются помочь вам это получить. Они учитывают ваши мнение и могут изменить план в зависимости от ваших идей и предложений. Они раздражающе ориентированы на командную работу.

Несмотря всё на это, за всем обосновалась устрашающая группа Докинза. На мой взгляд, хуже нет людей на планете, потому что они не убивают людей. Они стирают их. Они убеждают людей отказаться от всего, во что те верят. Не то что бы они заставляли людей продавать свои душы. Они заставляют людей думать, что их души так мало значат, что это им нужно доплачивать Хоризон за возможность совершить добрый поступок, отдавая свои души в их руки. Когда у вас есть такие ублюдки-манипуляторы, маячащие на заднем плане, дела могут обернутся неоправданным риском. К чёрту, джонсон из Хоризон ненавидит иметь дело с Докинзом, потому что эти ребята могут уничтожить любого очень малыми усилиями и без угрызений совести. Я скажу вам так, в этом бизнесе никто любит Докинза. Так что, если эти ребята будут вовлечены в ваш бег, или не дай бог заинтересуются тобой... ну удачи тебе, чаммер. Если кто-нибудь спросит, мы никогда не встречались.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ МИЦУШИМА

Работа с джонсонами из Мицушимы, вероятно, станет незабываемым опытом. Джонсоны из Мицушимы безумно пунктуальные и методичные. Обычно они будут иметь весь план бега уже проработанным — карты, прикрытие, оружие, тайники, транспорт – масса всего. Их требование будет таково — вы следуете этому плану от пункта к пункту. Некоторые команды наслаждаются этим, поскольку это сокращает время на поиск пути к цели, но многие команды более осторожны и не спешат полностью отдать свою жизнь в руки кого-то, кто не полезет с ними под прицелы. К тому же, джонсоны из Мицушимы ожидают полного успеха. Если вы потерпите неудачу, не ожидайте никакой оплаты. Они не будут просить об этом, но они также ожидают, что вы вернете любой аванс, который вы, возможно, взяли. Это может обезопасить отряд от расправы, когда по сигналу к тебе в голову прилетает пуля. Джонсоны из Мицушимы парни из тех, для которых или всё, или ничего. С другой стороны, они платят очень хорошо.

Обратите внимание, что есть разница между выполнением бега непосредственно для джонсона из Мицушимы и выполнением бега для Якудзы от имени Мицушимы. Корпорация подкармливает синдикат во многих делах, о которые сами не хотят пачкаться. В этом случае образ действий не будет таким, как описано здесь, и при этом оплата не будет столь же богатой. Но если вы имеете дело непосредственно с джонсоном из Мицушимы, вы определенно играете в высшей лиге и лучше подтвердить это высококлассной игрой.

НЕОНЭТ

С джонсоном из НеоНЭТ, пожалуй, больше всего сложностей. Это, наверное, потому что, на самом деле, НеоНЭТ не существует. Вы имеете дело с Новатехом, Эрикой или Трансисом. Черт возьми, там есть даже древние Фьючи. Так что, на самом деле, там нет центральной корпоративной культуры, и вы вряд ли можете ожидать, что у джонсонов будет много общего.

Джонсоны из НеоНЭТ образуют своего рода сеть секретных агентов. Несмотря на большую конкуренцию между ними в поиске лучших команд, джонсоны с наслаждением хвастают своими рабочими лошадками, одалживая их своим коллегам. Так что, если вы чувствуете себя местной шлюхой, попавшей на оргию — вы работаете с НеоНЭТ. Это международная труппа закулисных джонсонов, созданная легендарным (и теперь страдающем от КФР) Майлом Ланьером, работает лучше и более гладко, чем официальные каналы НеоНЭТ, и управляется совместно. Это на самом деле выгодно для бегущих, поскольку джонсоны знают много таких вещей, которых они не должны знать. Они так же, как и вы, осторожны с «официальным» НеоНЭТ. К счастью, это перевести как то, что НеоНЭТ имеет очень низкий показатель предательства, так как джонсоны, в первую очередь, озабочены созданием надёжных команд. Тем не менее, ожидайте отправиться в любую точку мира.

РЕНРАКУ КОМПЬЮТЕР СИСТЕМС

Джонсоны из Ренраку жаждут стабильности. Получить награду от корпорации хотят многие команды. Если ты никогда не работал на Ренраку, или это твой второй или третий бег, тогда тебя проверят. Если вы пройдете проверку хорошо, то получите работу и аванс. Вот как Ренраку работает. Они ищут талантливые команды, а затем покупают их целиком, с потрохами. Вы можете отказаться, конечно, но, если вы им нравитесь, они будут настаивать на том, чтобы вы приняли их предложение.

Если вы это сделаете, получите неплохую жизнь. Ваш доход станет чуть более стабильным, и вы легче получаете доступ к различным «игрушкам». Большинство команд компании привязаны к одному конкретному джонсону, которого они очень хорошо знают. В большинстве случаев, вы связанны больше с

джонсоном, чем с корпорацией. Я знаю много команд, которые были освобождены, когда их джонсон умер или иным образом перестал быть джонсоном. Но, как и всегда, остерегайтесь политики. Джонсоны иногда наживают внутренних врагов, а враги вашего джонсона, скорее всего, будут и вашими врагами. Ваши симбиотические отношения с джонсоном могут потребовать большей лояльности, чем вы ожидали.

В конце, слова предостережения. Красные Самураи ненавидят корпоратов. Самурай считает себя вершиной чести и защитником компании. Если быть откровенным, они очень завидуют корпоратам. Они — жена, а вы — любовница. Ренраку знает о соперничестве, но позволяет этому происходить, так как это часть их культуры, надеясь в конкурентной борьбе выявить лучших с обоих сторон. Но если вы делаете какие-то совместные операции с Красными Самураями, следите за своей спиной.

СЕЙДЕР-КРУПП

Подобно Ацтехнолоджи, Сейдер-Крупп любит играть втёмную. Большинство джонсонов Сейдер-Крупп не афишируют себя в таком качестве. Что еще хуже, миссии Сейдер-Крупп, как правило, довольно странные. Они не дают работу подобную той, что вы получали с другими корпами. Джонсоны Сейдер-Крупп довольно хороши в скрытности. Они представятся как парни из толпы, другая корпорация или даже ученые-любители. Всё, что нужно, лишь бы сбить вас со следа. Джонсонов для Сейдер-Крупп обычно выбирают из людей, которые имеют в этом практический опыт и могут позаботиться о себе. Ты получишь адептов, магов и людей со скрытыми смертоносными кибер-имплантами новейших моделей. Из всех корпораций джонсоны Сейдер-Крупп, чаще других действуют сами по себе, что обеспечивает безопасность от того, чем они, чёрт возьми, занимаются. Джонсоны Сейдер-Крупп быстро учатся пресекать попытки выяснения причин дела, которое им поручено решать.

Исключением из вышесказанного является, конечно, пугающий человек из тени, Ханс Бракхаус. Этакая легендарная личность, мистер Бракхаус, которую, скорее всего, играли много актеров. Общего между ними то, что, если Ханс Бракхаус хочет нанять вас, ваша жизнь собирается стать сложной. Все, что я могу сказать, это «удачи».

Джонсоны Сейдер-Крупп очень требовательны. Успех приносит богатые награды и, возможно, предложение стать корпоратом. Это хороший карьерный лифт, если вы сможете получить его, но неудача для слуг Лофвира всегда имеет слишком большую цену.

СИАВАСЭ КОРПОРЕЙШЕН

Работать на Сиавасэ — значит работать на Подразделение маркетинговых прогнозов и разведки (ПМПР). Это самая большая машина для сбора информации в мире. Собирающая тонны информации в одно и довольно обширное целое на данный момент. Возможность использовать эту информацию — совсем другая история. ПМПР — ведущий специалист в области работы с большим количеством данных, разработке алгоритмов поиска и осмысленных связей внутри них. Твой джонсон почти наверняка парень из ПМПР, а вы — просто часть данных.

Оперативники Сиавасэ не отличаются утончённостью. Они не пытаются скрыть, кто они, потому что если бы попытали, то облажались. Эти ребята, как ожидается, будут примерами корпоративной культуры, и они не разочаровывают. Прямые спины, отсутствие чувства юмора и Бусидо как путь. От вас ожидают проявление верности и чести во всем, что вы делаете. Бусидо не даёт выбора — сдаться или победить, поэтому не ожидайте, что ваши джонсоны будут адаптироваться к возникающим проблемам.

Работа на Сиавасэ может показаться немного суховатой, но это имеет свои преимущества. Работа стабильная и продуманная. Если вы сможете наладить связь с вашим джонсоном, попробуйте просить оплату в виде информации. Джонсоны не делают так изначально, но, если вы покажете себя — и свою честь — они могут немножко прикормить вас кое-чем, что действительно может иметь вес.

УСИН ИНКОРПОРЕЙТЕД

Вы будете знать, что делаете работу Усин, если на твоей встрече не один, а два джонсона. Джонсоны из Усин всегда работают в парах, и по крайней мере один из них — Пробужденный. Я говорил тебе никогда не использовать магию на встрече, и особенно в манипуляциях с помощью заклинаний — ну, джонсоны из Усин нарушают это правило. Они будут использовать магию на *вас*. Они обычно ограничиваются воздействием Опознания Правды, но всё же знайте, что это произойдёт и сохраняйте хладнокровие.

Джонсон из Усин обычно имеет связи с триадами и предпочитают встречаться в принадлежащих триаде барах или местах, таких как верфи, но любимое место — возле электростанций, они привлекают джонсона из Усин, как свеча — мотылька.

Усин платит меньше всех прочих мег (но относительно других заказчиков оплата всё ещё довольно хороша), хотя один из лучших способов оплаты, которую вы можете попросить, это чтобы вас или вашу команду куда-то провезли контрабандой. С их обширной сетью доставок и логистических операций, Усин может организовать для вещей или людей путешествие из одного места к другое с минимальной суетой. Отличный способ исчезнуть, когда становится горячо. Связи Усин с триадами также могут сработать вам на пользу, так что учтите это.

СИНДИКАТЫ

Ах, криминальные синдикаты. Люди, которым не хватило деловой хватки, чтобы стать мегакорпами. Они, безусловно, большие игроки в тени. Итак, я здесь поговорю о Мафии, Якудза, Кольцах Сеульпа, триадах, ворах, а также небольших бандах значимых в своем регионе, а также, возможно, о некоторых крупных международных группах, таких как Древние и им подобные.

Даже больше, чем корпорации, синдикаты сильно поощряют определенный тип мировосприятия в своих организациях. Традиции, культуры... предрассудки. Это делает джонсона из синдиката чуть более стереотипным, чем корпоративные джонсоны, так что используйте это в своих интересах. Почти все преступные синдикаты проявляют расизм и предвзятость в некоторой мере. Это организации, которые настоятельно требуют определенного чувства фашизма среди их членов и культурной замкнутости. Это глупо, но убедитесь, что вы справитесь с этим. Наличие женщины-мага пытающейся договориться о беге с мафиозным традиционалистом — очень плохой идея. Убедитесь, что вы знаете их предубеждения и используйте их в ваших интересах. Или, как минимум, убедитесь, это не причинит вам вреда.

Джонсон от синдиката очень часто гораздо ближе к источнику заказа, чем корпоративные джонсоны. Вы будете редко иметь дело с самим большим боссом потому, что, став большим боссом, вы позаботитесь о том, чтобы другие люди пачкали руки вместо вас, но очень часто вы будете иметь дело с парнем номер два. Название варьируется — консильери, вака-гашира, мастер ложи и т. д., но это всегда одно и тоже. Для парня номер два организация забегов – повседневная рутина. Остальные боссы, как правило, ниже по иерархии.

Эти парни обычно не могут — и не хотят – скрывать свою личность слишком хорошо при найме вас на работу, так что выяснить, кто стоит за обрисованной картиной работы, может быть немного легче, если вы хорошо осведомлены в политике преступного мира или имеете нужные контакты. Это должно помочь вам «прочесть» работу и выяснить, что на самом деле происходит.

Это особенно важно для синдикатов. У корпораций есть резоны нанимать внешних неотслеживаемых подрядчиков. Корпы не хотят испачкать свое имя и, во многих случаях, не могут или не хотят расширять свой штат элитными нелегальными боевиками. Но для синдикатов ситуация иная. Синдикаты зарабатывают себе на жизнь, занимаясь нелегальными делами. У них есть парни, которые сделаю что угодно и убьют, кого скажут, притом за очень небольшие деньги. Так зачем нанимать подрядчиков? Это всегда нужно выяснить при работе с синдикатами и ответ обычно полон грязи.

Большинство заданий синдикатов, требующие бегущих в тени, как правило, имеют сложный политический элемент. Говоря прямо, кто-то должен скрыть что-то грязное от кто-нибудь другого. Парни, работающие вместе, или синдикаты, которые хотят нанести удар по кому-то другому, но не готовы к войне. Если вам повезёт, вас наймут просто потому, что у вас есть нужный набор навыков. Синдикаты имеют множество дуболомов, но слаженные команды для тайных операций с боевыми, матричными и магическими специалистами, весьма редки. Однако чаще вы помогаете кому-то взобраться по лестнице через труп своего босса. Будьте очень осторожны с этим видом работ. Если план сработает, у вас будет новый друг, обладающий властью. Если нет, у вас, вероятно, назначено свидание с цементными сапогами в ближайшее время. Да, и кстати, синдикаты действительно хороши в розыске бегущих. Они живут в той же грязи, что и вы, и знают тот же тип людей.

По этому вопросу, я думаю, что синдикаты занимают второе место среди тех, кто скорее всего решит, что лучше всего ликвидировать вас после забега, независимо от того, будет он удачным или нет (поговорим об обладателях места номер один всего через минуту). Синдикаты заняты чрезвычайно криминальными делами, но выжили как организация, потому что они делают всё возможное, чтобы запутать свои следы, поэтому закон не может коснуться их по-настоящему разрушительным образом. Один из лучших способов прервать след доказательств между криминалом и боссом, который его заказал, это просто убить всех, кто что-то знает об этом. Они постоянно поступают так со своими людьми — надеюсь, ты не думаешь они будут стесняться сделать это с вами. Ваше дело — проверить данные и выяснить, что происходит. Прежде всего, всегда держите компромат на джонсона из синдиката. Убедитесь, что у вас достаточно сильная воля, что бы они не могли выбить важную информацию из вас.

Синдикаты — это опасное место работы. Единственный способ подняться на вершину, это быть более безжалостным, более агрессивным и пугающим, чем всё вокруг вас. Джонсона из синдиката понимает насилие. Это пронизывает их культуру. Вы должны проявляйте уважение к ним, как гориллы, уступающие место альфа-самцу. Если вы не проявляете уважения, то, возможно, вы не боитесь их. И если вы не боитесь их, вы — угроза их положению. Так они думают. Поэтому очень важно, чтобы вы не дали им повода подозревать, вы думаете, что вы лучше их, потому что из чистого самосохранения, они должны будут поставить вас на место. Точно так же насилие является частью их общения. Джонсоны из синдиката любят показывать вам примеры того, что происходит с людьми, которые их подводят. Если вы находитесь в доме мастера ложи и на стене закреплён заживо освежёванный парень, не удивляйся. Он просто не оправдал ожиданий.

Опять же, вы можете использовать это в ваших интересах. Громилы, и так всегда, отступают и плачут в углу, когда они встречают с кого-то круче, чем они сами. Они привыкли измываться над слабыми и беззащитными; они не привыкли к жёстким ответам. Не позволяйте своему джонсон из синдиката доминировать над вами. Вы не один из его отморозков и вам нужно показать это. Вы должны рычать в два раза сильнее и нанести ответный удар вдвое сильнее. Но вам также должно быть ясно, что вы не заинтересованы в том, чтобы брать то, что принадлежит джонсону. Это необычно для них, поэтому вам придется установить границу: возня с тобой не стоит усилий, но и необходимости упреждающе валить тебя тоже нет.

На более приятной стороне вещей то, что криминальный джонсон любит подсластить пилюлю. Многие джонсоны из синдикатов, особенно при заключении сделки или первом знакомстве, пригласит вас предаться некоторым порокам. Девочки или мальчики, наркотики, алкоголь и всё такое. Немного вкуса хорошей жизни, чтобы получить вашу поддержку, или, что еще лучше, посадить вас на зависимость. Я знаю, что бегущие в тени любят секс, наркотики и рок-н-ролл, но постарайтесь быть умеренными. Ничто не бывает бесплатным, чаммер.

Что бы вы ни делали, никогда не думайте, что у вас есть друзья в синдикате. За тобой придёт именно тот парень, от которого ты этого меньше сего ожидаешь.

ОСНОВНЫЕ СИНДИКАТЫ

Есть много организованных преступных группировок, большинство из которых – этнические группы, а также множество весьма влиятельных банд. Кроме того, в этих крупных организациях существует много вариаций культурных особенностей. Почти всегда среди них есть «прогрессивная» и «консервативная» фракции, поэтому всегда старайся узнать, какая группе принадлежит твой джонсон. Джонсоны из синдикатов, как правило, чуть менее анонимны, чем корпоративные, поэтому получить досье джонсона, и узнать то, как он относился к прошлому бегущих, будет проще. Не забудьте извлечь из этого пользу.

МАФИЯ

Коза Ностра — очень большая и разнообразная группа, куда более разнообразная нежели большинство других синдикатов. Зародившись среди итальянцев, сейчас в ней есть евреи, ирландцы, поляки, негры и многие другие. Связующий нитью является уважение. Вы должны всегда проявляют уважение к джонсону из мафии. Это часть их принципов. Любое неуважение *должно* быть наказано.

У мафиозных джонсонов обычно нет проблем в работе с бегущими. Они еще одни ребята, с которыми приятно встретиться, так как довольно часто они угощают хорошим алкоголем. Мафиозные джонсоны любят встречаться в местах, которыми они управляют, чаще всего это рестораны, бары или казино, хотя это может распространяться на менее дружелюбные места, такие как доки или переулки на их территории. Не придавайте большого значения выбору места. Если они хотят, вас убить, они с одинаковой вероятность сделают это в любом из этих мест. Короче, мафия обычно платит то, что обещает, так что получить оплату редко бывает проблематично. Они заплатят вам полностью или убьют вас.

ЯКУДЗА

Джонсоны из Якудзы — это источник больших проблем в работе с бегущими. Им не нравятся позорный сброд, подобный вам, и, если в вашей команде не все участники японские люди-мужчины, они могут стать проблемой для некоторых из вас. Они не любят женщин, они не любят гайдзинов, и они, естественно, не любят металюдей.

Несмотря на вышесказанное, это не причина, чтобы не браться за работу для Якудзы. Якудза — одни из лучших в мире лицемеров. Они нарушат все правила, которыми они подчёркивают свое превосходство, и для этого они будут использовать худшие, что смогут найти: вас.

Джонсоны из Якудзы неприятны. Им не нравится находится рядом с тобой. Они из тех ребят, которые приглашают вас встретиться где-нибудь приятном месте, но вы не сможете там чем-либо насладится; всё это только для джонсона, чтобы помочь ему компенсировать омерзение, от которого он вынужден страдать. Они переходят к делу быстро и откровенно. Они думают, что вы идиоты, поэтому стараются не усложнять. Не задавайте слишком много вопросов, это продлевает то время, которое он должен терпеть ваше присутствие, поэтому он прервёт вас, и укажет просто сделать свою работу. Неприятные люди, я говорил тебе.

При этом у якудзы много связей в корпорациях, через вымогательство и шантаж. Они используют эти контакты, чтобы получить много внутренней информации, поэтому бег часто сопровождён небольшой помощью изнутри. Якудза платит достаточно хорошо, но они предпочитают платить натурой, особенно наркотой, хотя вы иногда можете получить кибервэр, хакерский софт, оружие и тому подобное.

ТРИАДЫ

Работать на Триады, как правило, довольно просто. У них нет какого-либо мнения о бегущих в тени. Джонсоны обычно пожилые господа и дамы, так что не ждите слишком много волнений от ваших встреч. Они, однако, очень суеверны и слишком много говорят метафорами. Триады будут часто присоединять к вам нескольких их собственных мускулов, как резерв или для отвлечения внимания, если это необходимо.

Не ожидайте стать своим у джонсона из триад. Вы не один из них и никогда не будете. Вам не этого понять. Они будут использовать тебя как наемника, но ты никогда не станешь одним из их фаворитов или кем-то подобным. Это прохладная часть жизни в работе на триады.

К тому же, речь об осторожности. Если какой-то причине вы перешли им дорогу, откупиться *придется*, используя магию. Но лучше найдите хорошо защищенное место и планируйте остаться там до конца своей жизни.

ВОРЫ

Воры в законе – жёсткая группировка. Они бьются до последнего. Воры полагаются на бегущих в тени больше, чем другие криминальные синдикаты. Они, наверное, единственные, кто не ощущает себя выше вас. Ты не вор, нет, ты всё еще посторонний, но пока ты выполняешь поставленные тебе задачи, то, по их мнению, ты заслуживаешь уважения.

Не забывайтесь, джонсоны из воров являются воплощением человеческой жестокости. Вам не нужно относиться к ним по-особенному, но вам нужно быть эффективным исполнителем, и никогда не покушаться на их денежный «общак». Воры знают только один способ решить проблему: убить всех, кого вы знаете, знали или возможно могли бы знать в шокирующе кровавой манере, пока они подбираются к вам. Они хладнокровны, безжалостные люди, чьим улыбкам не под силу растопить лёд в их глазах.

Джонсоны из воров очень прагматичны. В любой работе, всё, что вы вынуждены сделать, приемлемо для них, если это не испортит дело. Все, что они могут сделать, чтобы помочь, они сделают, за определенную плату. Хорошие люди для работы, до тех пор, пока вы не хотите заводить друзей (если это так, вы не при делах, так или иначе).

ЭКСТРЕМИСТЫ

Теперь мы рассмотрим забавную часть. Экстремистами являются террористические группы, большей частью эко-террористы, такие как повстанцы, борцы за свободу, бунтари, а также тайные общества, политические организации, магические группы. Все, кто желают добра обществу. Любой, кто верит в нечто особенное. Любой, кто ценит, прежде всего, что-то, кроме нюйен. Боже, эти люди вызывают у меня приступ тошноты.

Джонсон, из экстремистской организации, почти всегда босс, который, заказывает выстрел. Это связано с тем, что большая часть, таких групп работают в структурах, разбитых на ячейки, где, чем меньше членов вы знаете, тем лучше. Итак, реально никто, кроме местного руководителя «ячейки» или, как они там называют себя (иногда это «филиал» или «приход»), ничего не знают о общей картине и чтобы сохранить такую анонимность необходимы наёмники. Это означает, что для того, чтобы поговорить с кем-то, кто может что-то сделать, вам нужно сперва поговорить с боссом.

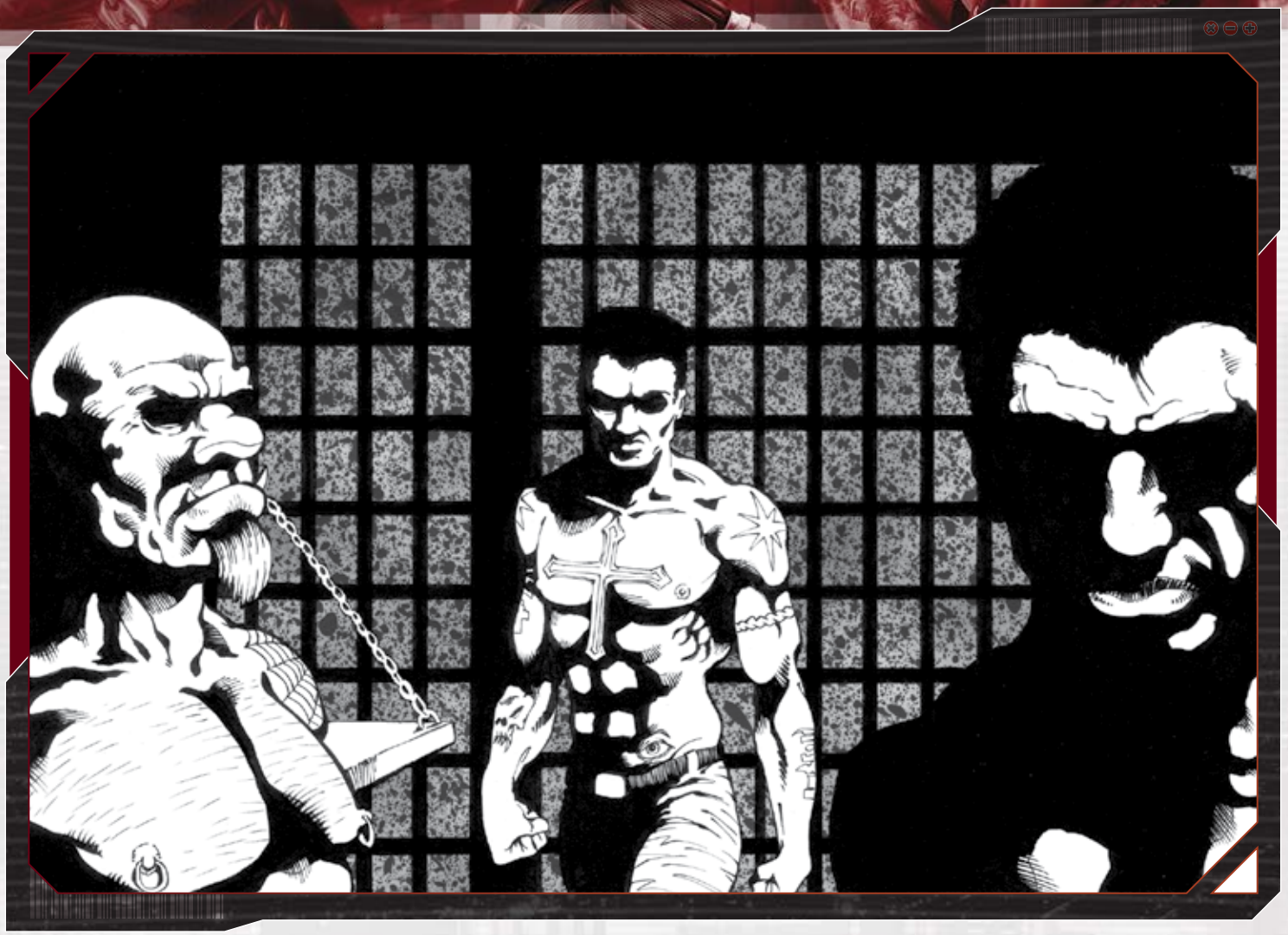
Экстремисты действительно финансируют довольно много работы в тени. Причина часто очень проста: им нужны ваши наборы навыков. У экстремистов часто много членов готовых нарушить закон и/или наказать неверующих, но какую пользу эти люди могу добавить к энтузиазму, которым они компенсируют отсутствие умения? Если мы говорим о вооруженных группах — террористах или чем-то подобном, то их задания зачастую довольно просты, с включением маленького политического аспекта. Эти парни нуждаются в вас, в качестве наемников, в дополнение к своим силам, там, где они не могут сделать всё легко и просто.

Однако это сильно противоречит номинальной безоружности таких групп, как тайные общества и полит-клубы. Потому, что они зачастую хотят представить себя как миролюбивых, вполне рациональных и законопослушные людей, они должны нанимать вас тайно, чтобы сделать по-настоящему грязную работу, это и есть вся суть их деятельности. Классический пример, это Гуманисты, организация, которая, представляет себя не как «против металюдей», но как «за людей», нанимает вас, чтобы пойти и сжечь приют для детей-орков.

Хотя и те, и другие имеют разные причины для вашего найма, они, к сожалению, имеют сходную тенденцию предполагать, что убить вас, когда вы закончите, это отличная идея. Эти ребята поражающе рационализируют убийства, и по большей части мало заботятся о последствиях и репутация в тенях. Как только они не будут в вас нуждаться, есть вероятность, что они попытаются уничтожить вас. Скорее всего, вы не верите в их дело, так что вы просто еще одна нечисть, что они должны сжечь в своем крестовом походе раньше или позже, так или иначе, верно? Сейчас как раз подходящие время, чтобы кто-нибудь вас убил.

Поэтому, даже более чем с другими типами джонсона, будьте осторожны в том, какую работу вы принимаете от этих безумцев. Соглашение, которое связывает нас всех — репутация – несущественна для этих людей. Они обещают вам горы золота, когда все, что у них есть, — это десять баксов СКАШ в кармане. Они будут лгать вам о чём угодно, чтобы уговорить вас сделать работу. И тогда, когда ты закончишь, получается простая математика. Они всё ещё нуждаются в вас? Если да, то ты в порядке. Если нет, то это действительно вопрос того, какие потери они готовы понести, чтобы избавится от вас. Обратите внимание, что я не говорю «если» среди них будут жертвы, но "как много". Отдать жизнь за то, во что ты веришь — для этих ребят нет ничего лучше. Потерять дюжину, чтобы убить четыре или пять бегущих — это не большая цена, если предположить, что верность подчиненных хорошо поддерживается.

Учитывая, что они не заботятся о соблюдении соглашений, точнее, заботятся только если в будущем вы им понадобитесь, как вам убедится, что они заплатят? Очевидно, стать незаменимым. Покажите свой потенциал для их Цели. Вы можете легко сделать это, если выйдите за пределы условий задания. Нанялся сжигать приют для орков? Сожгите его, а затем сожгите близлежащую школу, в которую ходят, в основном, орки. И, конечно же, убедитесь, что в этих зданиях много орков, когда вы их сжигаете. Затем сделайте видеозапись орков, просящих о пощаде, когда вы смотрите, как они сгорают и отдайте его своему джонсону, когда вы придете за оплатой. Ему это понравится. Если вы работаете на экстремистов, вам нужно быть как они. Если вы покажете, что вы один из них, то они будут вам доверять. Наемников, которым можно доверять,



трудно найти, к тому же вы только что сделали полезное дело. Демонстрируя те же безумные предрассудки, что и у этих людей, что бы это ни было, ты показываешь им свою лояльность. И если вас при аресте, вы не будете трепать языком. Это хорошо. Им это нравится.

Но, что бы вы ни делали, старайтесь не мешать. Не дайте вдруг вырасти совести и решать, что вы не хотите завершать работу. Не проявляйте отвращение к их скрытой ненависти. Если вы соответствуете им, вы вскоре окажитесь в поле зрения. Экстремистская группа не просто параноидальная, она чертовски параноидальная. В основном они имеют на то основания, так как правительственные и корпоративные разведки, а также полиция внимательно следят за ними. Если они могут порешить вас без особых причин, представьте, что они сделают с вами, если они подумают, что вы работаете против них. Вы только что превратили работодателя во врага, открывшего за вами охоту.

В общем, если вы спросите меня, то вы должны быть в отчаянии, чтобы ввязаться в работу с группой экстремистов. Но я понимаю, что иногда вам просто нужно оплачивать счета. Если вы правильно разыграете свою карту, то нет причин, по которым вы не можете там преуспеть. Но сможете ли вы спать по ночам после того, что эти парни попросите вас сделать в следующий раз?

- Не всякие цели морально деградировали. Иногда работаешь с тем, чья цель оправдывает средства, вы понимаете необходимость «нажать посильнее», потому что на карту поставлено больше, чем нюйены.
- Marcos

- Чаммер, там никогда не было ничего больше, чем стопка нюйен.
- Matt Wrath

ЭКСТРЕМИСТСКИЕ ОРГАНИЗАЦИИ

ГУМАНИСТЫ

Работа на Гуманистов не так плоха, как вы думаете. Они не собираются привлекать вас к промышленному истреблению толп металюдей. Это не в их стиле. Вы, вероятно, будете заниматься датастилами, слежкой, подброской доказательств и тому подобными вещами. Гуманисты – это ребята, убежденные, что металюди – плохие, и их без промедлений нужно казнить, одного за одним. Хотя представители руководящего звена стараются быть тоньше, я уверен, что они не против, чтобы это произошло.

Говоря о лидерах, ваш джонсон-гуманист не будет каким-то беззубым простаком. Вероятно, это будет помощником богатого парня. Он будет очень высокого мнения о себе, но еще более высоко ценит своего босса, парня, который финансирует ваши забеги. Кстати, для них нет проблем с наймом металюдей. Они не могут противостоять самодовольному мстительному удовольствию доказать, что по сути, металюди это преступники и подонки. Кроме того, если вас поймают, это просто покажет всем остальным, что металюди — отвратительные ничтожества, головорезы и воры.

Гуманисты — довольно посредственные работодатели. Платят порядочно, но никаких реальных преимуществ, кроме этого, и среднего шанса предательства. В оплате джонсон-гуманист, как правило, ленив, и ему нравится нанимать одни и те же команды снова и снова, до тех пор, пока не они сильно не облажаются.

ИЛЛЮМИНАТЫ НОВОГО РАССВЕТА

Ну, это будет шоком, но вашим джонсоном-ИНР станет самодовольный фашист и герметический маг. Прости, что огорчил тебя этим. Он будет сохранять таинственность и действовать высокомерно. Если ты можешь справится с этим, то, вероятно, можешь быть в деле. ИНР не ищет магов-бегущих. У них много магов. То, что им часто нужно, — это старые-добрые уличные мышцы и технари, такие как риггеры и хакеры.

Я могу поглумится над ними немного, но я не буду отрицать, что джонсоны от ИНР — умные ублюдки. У них будет очень хороший план, чтобы довести вас до цели. Однако этот план будет, скорее всего, слишком опираться на магию и на манипулирование людьми: две вещи, в которых они хорошо разбираются. Там будет редко использованы взлом и старое доброе насилие, поскольку они не умеют использовать эти инструменты эффективно. Я предлагаю вам оценить план и внести в него то, что вы умеете. Вы, вероятно, оскорбите своего джонсона, но, в конце концов, придёте к согласию. В глубине души они понимают, что вы лучше разбираетесь в этом деле, чем они.

У иллюминатов есть репутация богачей. Не верь в это. Они не так уж хорошо платят. Однако, если вам нужно секреты, у них это есть в избытке. Грязь для шантажа, кто что делает и почему, планы разных людей, все виды информации, которые могут понадобиться бегущему в тени. Также, любой герметик в вашей команде будет благодарен за оплату мистическими предметами, которые у них хранятся, но они *никогда* не выдадут действительно ценные образцы.

НЕО-АНАРХИСТЫ

Наши меньшие братья имеют естественное сходство с бегущими в тени и наоборот. Вы двое ладите, как сойкофе и пластиковый стаканчик. У нео-анархистов постоянная нехватка в квалифицированных бегущих, потому что их собственные люди, как правило, идеалистические мечтатели, которые на самом деле ничего не умеют делать. При работе с анархистами, уравнение очень простое. Вы всегда рядом и нет возможности для предательства, но вы получите самую скудную оплату, которую вы когда-либо видели. Но они по крайней мере имеют хорошие связи почти со всеми людьми, которые вам могут понадобится. Уличное лечение, хакерский софт, расходники «железа», оружие, убежища... всё.

ЛЮБИТЕЛИ

Последняя и наиболее обширная категория — любители. Любители, это люди, которые обычно не работают в тени вообще. Это люди, которые действительно не знают бегущих и не имеют понятия о правилах игры, в которую они ввязались. Типичный пример любителя — это ученый, который лично нанимает вас саботировать проект соперника; богатый маг, который хочет получить редкий артефакт; или родители, которые нанимают вас, чтобы найти свою дочь, которая исчезла в Пустоши (неизменно она становится шаманом насекомых, но это другая история).

Любители сами по себе не опасны. Не имея средств, они могут решить, по какой-то причине, тебя убить. Безумный ученый может попытаться убить вас, как только вы добудете нужную вещь, но это, как правило, глупый и сложный план, от которого вы увернётесь довольно легко. Я имею в виду, что эти люди никогда никого не убивали. Они не знают, как это реально делается. Они не знают современных бегущих, просто посмотрели триды или услышали несколько старых историй.

Другой стороной монеты безопасного общения с любителями, и, возможно, хорошей кармы, которую вы получаете за помощь кому-то, есть то, что оплата — дерьмо. Несколько очень богатых мудаков не в счёт, у немногих любителей есть тысячи нюйен, которые требуется для достойной компенсации бегущим за их время. Вы, как правило, получаете какую-то наличку, а потом, может быть, что-то действительно ценное для человек, подобно семейной реликвии или чего-то подобного. Я знаю два вида бегущих, которые занимаются любительскими работами – тех, которые в конечном итоге отказываются от большей части оплаты, и тех немногих, которые «выдаивают» джонсона насухо.

Ты либо из тех, кто увидев заплаканные глаза этих бедных родителей, скажешь, что тебе пришлось «уложить» шамана насекомых, которым стала их дочь, ради всего человечества, а затем, чувствуя себя ужасно и размышляя, через что им пришлось пройти, принять несколько сотен баксов (хоть что-то) и на этом закончить. Или ты из тех, кто собирается сделать работу в качестве предлога для возвращения и возможности выбить всё ценное из этих людей просто потому, что можешь. Я имею ввиду, что толщина мышц твоей киберруки размером с это ничтожество, и твой ствол размером с его голову. Он собирается сказать «нет»? Если они были так глупы, чтобы пригласить вас в свой дом, то вы намерены их обобрать. Легко найдя обоснование происходящему, даже после того, как вы их ограбили — извините меня, «приняли должную оплату» — они возвращаются к своей плюшевой корпоративной жизни, и в течение нескольких лет они будут восстанавливать свои сбережения. Ты? Завтра ты проснёшься в трущобах и будешь рисковать свой жизнью на другой работе, а шансы для таких как ты прожить еще лет десять ничтожны. Так что пусть платят, пока еще ты при делах.

Предполагается, что ты действительно решаешься пройти через работу джонсона-любителя, стоит понимать, что их сведения ничерта не стоят. Они либо ничего не знают, либо, в качестве вводных берется желаемое за действительное, так что полагаться на это будет чрезвычайно опасно для вашего здоровья. (Пример: «Наша хорошая маленькая девочка пропала! Она беспомощна, пожалуйста, спаси ее!» Нет, — она шаман насекомых, а не хорошая маленькая девочка.)

Учитывая обстоятельства, джонсоны-любители требуют некоторого запаса терпения, но это может принести приятную смену обстановки. Вы можете получить неплохой бонус, выполняя такие задания, который дарит каждый раз вероятность чего-то хорошего, хотя это будет непосредственно уравновешено серьезным снижением налички при оплате. Или, идите на другую сторону монеты и используйте любителей — это легкая цель для «дойки», сопряжённая с очень малыми усилиями или последствиями. По определению, они не имеют опыта в тенях, поэтому у них нет там связей, которые могут быть использованы. Так что, что бы ты ни делал, маловероятно, что твоя репутация будет затронута, так как никто не услышит об этом. Имеется ввиду, что твоя совесть, если таковая есть, будет знать, но это твое личное дело.

РОДИМОЕ БОЛОТО

Девятихвостая Кэт сканировала ДР-снимки зданий попивая мимозу в отеле Миллениум в ЛА. Некогда великолепные дома богачей и знаменитостей рассыпались по воде как раковины на песке. Искусственные и созданные Близнецами острова сильно усложнили поиск конкретного места, особенно если мапсофт был написан до землетрясения. Когда она переворачивала нематериальные страницы виртуальной книги, стены и триды реагировали на её выбор. Кэт отметила заинтересовавшую страницу и над её головой появилась большая люстра, а из стены вылезла призрачная винтовая лестница. Кэт встала осмотреться.

Не слишком ветхое, много пространства и воздуха, подумала она

Один шаг вперёд и комната превратилась в двор. Щебень из соседних владений собрался в серую комковатую лужайку. Океанская соль и Близнецы убили несколько крупных пальм и красильных дубов по обе стороны подъездной дорожки. Повернувшись посмотреть на переднюю сторону здания, Кэт почти поперхнулась мимозой, поскольку все окна были тщательно скрыты.

«Наверно проектировщики заботятся о частной жизни.» — говорит она и осматривает плавающее ДР окно ища цену. После чего покачивает головой «Невежество, это прекрасно, но не по такой цене.»

Кэт переворачивает страницу, и комната меняется. Цветной свет падает из красивого витража над площадкой, в которой сходятся две деревянные лестницы. Кэт обернулась полюбоваться архитектурой. Голые стены и функциональное освещение, но почему-то именно освещение привлекает её. Ещё шаг вперёд, и она вышла во двор, где традиционная лужайка была заменена на полированный камень и скульптурой из песчаника, в которой каменные столбы изображали деревья. Ещё один шаг — и она на краю обрыва. Санта-Моника лежит прямо на горизонте. За обрывом высотой метров пять-шесть лежит плавучий док, который врезается на несколько шагов. Кэт смотрит в другое окно ДР и видит, что дом, по всей видимости, рекультивирован, потому цена снижена.

Кэт назначает встречу на сегодня, и закрывает программу. Комната возвращается к первоначальному состоянию жёлтой скорлупы и Кэт выходит на балкон, представлять свою новую резиденцию.

Четыре часа спустя, когда Санта-Анна дует с океана, Кэт прибывает на остров. Пока она идёт по лестнице на вершину, её платье трепещет на ветру, но, когда Кэт вышла на вершину, он превратился в способный валить каменные деревья ураган.

«Ещё один плюс этого места, но подозреваю, что ни водопровода, ни питьевой воды тут нет.» — шепчет Кэт оглянувшись.

Когда она подошла к дому, тот выглядел неплохо. Краска сорвана солнцем и океанскими брызгами, но окна и кровля выглядят целыми. Цифровой голос двери произнёс: «Добро пожаловать! Пожалуйста, заходите, риэлтер скоро прибудет.»

Она открывает двери и входит. Посреди фойе лежит восточный ковёр, на нём танцует свет витража. Подойдя к ковру, она радуется красивой игре света. Но улыбка исчезает, как только она обнаруживает, что ноги не могут сойти с ковра.

«О да, прекрасная работа. Я смоделировал его по мотивам обложки твоего четвёртого альбома.» — произнёс знакомый голос.

Кэт повернулась и увидела несколько бледноватого человека в жёлтом твидовом пиджаке, бросившего маленький шарик к её ногам. Она попыталась вытащить пистолет, но руки её стали слабыми и вялыми. Осознавая бесполезность телодвижений, она улыбнулась «Ларри? Думала ты умер. А ты новые игрушки нашёл.»

«Да, мне пришлось переехать после провала, но я нашёл отличное место. Изолированное и все дела. Мои новые клиенты предлагают самые разнообразные товары. Неподвижность скоро закончится, потому давай свернём формальности. Я рад, что ты нашла это место.»

«Долго я тут не задержусь.»

«Я так не думаю.» Он подошёл, держа объёмистый шприц «У меня есть груз, а органы не остаются свежими долго.»

«Один маленький комментарий. Ларри, я искала это место не для себя. Некоторым парням Кейна нужно лежбище на лето, а я должна ему услугу. Резчик, я права?»

Передняя дверь слетела с петель. Пролезающий через дверной проём матёрый тролль, чьи руки бугрились мускульной аугментацией ответил «Да, мама». За ним толпились ещё несколько человек.

Ожидая исчезновения заклинания, Кэт села и любовалась тем, как Ларри становился всё бледнее. «Ларри, почему бы тебе не договориться о цене с Резчиком, пока остальные проверят это место. А я просто посижу и полюбуюсь видом.»

ЧТО ТАКОЕ УРОВЕНЬ ЖИЗНИ?

Топикстартер: /dev/grrl

Я уже поднимала вопрос жилищ и логовищ несколько лет назад, но нашла интересную тему и продолжила думать о том, как мы живём. У одних из нас есть дом, некоторым не так повезло, третьи предпочитают отели или вовсе ночуют в тачках. Я спросила себя, есть ли что-нибудь ещё, помимо физического аспекта уровня жизни? Есть ли общие формы развлечений у сообщества бегущих? Безопасность? Паранойя? Так что я открываю более философскую дискуссию об уровне жизни. Fastjack, это для тебя тоже.

Первый вопрос, что такое уровень жизни? Он прост — это то, как вы живёте изо дня в день и обычное расслоение по социальным \экономическим классам (уличный, низкий, средний, роскошный и так далее). Далее, каковы элементы уровня жизни? Его мы можем разбить на несколько элементов, я насчитала семь: Комфорт, Потребности, Охрана, Соседство, Развлечения, Услуги и Активы. И хотя уровень жизни должен включать работу, мы все знаем, чем занимаемся, потому опустим этот вопрос.

КОМФОРТ

Именно он защищает тебя от холода, жары, дождя и снега. Гипотермия, тепловой удар, сепсис, отравления и заболевания вполне обычны при длительном пребывании на улице, но их можно смягчить современными возможностями жилья. В нашем прекрасном мире, температура в городах, как правило, на два-три градуса выше нежели в сельской местности. Смог и кислотные дожди — постоянное напоминание о том, как мы засрали планету. Мир может быть жестоким: тебе могут отказать в приличном жилье, поскольку у тебя нет ГРЕха, подтверждающего «существование». И что ты будешь делать: смиришься с минимальными удобствами или пойдёшь на всё ради большего? Обычно, фальшивый ГРЕх — необходимость для каждого желающего получить комфортные условия и имеющего бабло. Сколько из нас содержат два разных жилья (этот термин использован крайне вольно)? Одно комфортное — для ГРЕшника, а другое, дыра-в-дыре для собственно бегущего?

- Гипотермия может вломить даже в тёплом климате. Прогулка в мокрой одежде в Сиэтле при 15 градусах, может убить за час. Видал как такое случается в Подземелье, когда народ пытался выбраться из-под дождя.
- Bull

- Если ты не против соседей — в пустоши всегда найдётся местечко.
- Slamm-0!

- Капсульные мотели прекрасны, когда бег «засвечен», но для длительного проживания неудобны. Жизнь в отеле или мотеле не позволяет персонализировать помещение под себя или решить бытовые проблемы (вроде плохого отопления, протечек, отключения электричества и так далее).
- Kat o' Nine Tales

- Пуля в голову тоже неудобна. Капсульные мотели позволяют отлежаться пока из вентилятора летит дерьмо. Самое близкое к анонимности состояние.
- Clockwork

Каждому нужно место для сна. Чего не так легко добиться если опасаешься, что посреди ночи на тебя наставят ствол. Лишённый сна бегущий может начать совершать ошибки или медленно реагировать. А в нашем бизнесе замедленная реакция равносильна смерти. Что вы делаете чтобы получить адекватный отдых?

- Врежь кибервэр. Для функционирования достаточно половины мозга
- DangerSensei

- Слишком лёгкий вопрос. Кому нужен сон? Долгий Путь продержит тебя в сознании пока не доберёшься до безопасного места, а там уж можно и отоспаться.
- Turbo Bunny

< Подгрузка новичка № 1 >

Привет, я Отто Клатч.

Мне сказали, что для получения доступа к форуму, мне нужно рассказать об уровне жизни. Ну, понеслась.

За десять кликов я покупаю двухлитровые бутыли воды на муниципальной паро-фильтровальной станции за границами Редмонда, в Киркланде. Я, как и многие безГРЕшные, выживаю в пустоши. Видок у меня достаточно угрожающий, так что я отбил несколько квадратных метров в старом автосалоне-ремонтной мастерской. Но тут я не единственный, так что запираю свой хабар в тачее и сплю с пушкой под подушкой. По крайней мере, гараж достаточно велик, чтобы все мы могли укрыться от дождя и автомобилей. Не сильно приятно, но куда лучше, чем ночевать в тачке или на улице. В салоне есть сортир, но без слива. Электричества нет, потому нет батареи и кондиционера. Зато мы зашаманили несколько старых электробатарей для питания вентиляторов или обогревателей. Развлечения мы ищем в публичном гриде или местном баре. Мы держимся вместе для защиты, ну или по крайней мере численного преимущества. Также мы держим все колёса крутящимися. Все мы боимся остаться без работающего автомобиля, ведь это наш путь побега, когда дела пойдут совсем плохо.

ПОТРЕБНОСТИ

Еда и вода, в случае некоторых — виски и дым, являются необходимым условием выживания. Питьевой воды мало даже для городских жителей. Контрактные обязательства различных водоочистных и очистительных организаций отдают преимущества корпоративным нуждам. В некорпоративных областях качество воды оставляет желать лучшего, хоть и соответствует правовым стандартам.

- Вода прекрасна на вкус, просто не оставляйте её рядом с открытым пламенем и не пейте её перед тестом на наркотики.
- Traveler Jones

- Тест на наркотики? Ты на кого работаешь, монашка?
- Haze

- Совет путешественнику №8: Вода может содержать микробы. Виски же убивает все бактерии в стакане. Вот так в чужой стране мы избегаем мести Монтесумы. Даже пилигримы поили детей светлым пивом!
- Kane

- И ты удивляешься, почему тебя не оставляют с детьми без присмотра взрослого?
- Slamm-0!

Пища, скорее всего, будет серой соевой пастой и бутылкой соответствующего напитка. Яблоко не входит в обычный рацион бегущего по финансовым причинам. Ешь ли ты в сухомятку каждый день, ищешь подобие настоящей пищи или тратишь средства на уровень жизни, а точнее на придание ему вкуса?

- Питомники сверчков пользуются большим успехов в Сво-Кал. Поддержать их не сложно, а стоит обжарить, и сверчки становятся отличной закуской. Если нет соевого процессора — высыпь их в миску сои и притворись, что это орехи.
- Kat o' Nine Tales

< Подгрузка новичка №2>

Не знаю, почему этот вопрос здесь, ну пусть будет. Я — Геодик, днём я простой низкооплачиваемый зарплатный раб на суппорте других зарплатных рабов. Чтобы не появляться на радарах, я занимаюсь обычной работой на минимум часов. Для окружающих я простой повар в такомском Сойликос, и в этом я хорош. Нет правда, я на самом деле кулинарный эксперт, но свою жизнь на это не потрачу.

Зачем я горбачусь на кухне? Я делаю это ради того, чтобы вернуться домой и не беспокоиться о том, что какой-нибудь наркоман раздербанит моё добро по скупкам. У меня есть нормальная кровать, хорошая еда, гараж, даже задний двор. У меня есть приличные соседи, с которыми можно замутить барбекю, ха, да мы по пятницам даже ходим в виртуальный тир. Разумеется, мой район контролирует корпорация, но она не видит всего. Пока я не приношу работу на дом, я в порядке, а корпорация может спать спокойно. Как тебе это /dev/grrl?

ОХРАНА

К ней относится всё, что защищает ваше жилище от нежелательных гостей и преступных действий (само собой, помимо ваших собственных). Живущие на улице могут защитить только то, что держат в руках; прочие части пищевой цепи могут хранить своё барахло в сравнительно надёжном месте, а не таскать на собственном горбу. Охрану можно разделить на астральную, физическую и магическую части, хотя по большому счёту мы говорим про физический аспект, только если ты не волшебник, способный создавать стражей и призвать духов, или богач с собственным гридом, типа Вилье.

- Есть маги, оказывающие ритуальные услуги по охране домов. Выходит дороговато, да и ежемесячного обновления требует, но доступно. Если в Сиэтле вам надо иметь дело с духами, а защиты нет, обратитесь к Санчезу.
- Ma'Fan

- Обои с клеткой Фарадея и старомодные проводные сети оградят твой бизнес от техномантов.
- Clockwork

СОСЕДСТВО

Одинокая Звезда классифицирует районы на основе общей безопасности. Рейтинги от AAA до Z обозначают инвестиции в безопасность данного района, AAA является наиболее безопасным, а Z — “защити себя сам”. Уровень же инвестиций зависит от уровня тамошней недвижимости и корпоративного присутствия, ну, это у том случае, если корпорация готова оплачивать охрану прилегающих к её владениям территорий. Так где ты вешаешь свою шляпу? Щенок ли ты с Пустошей или корпоративная собственность? Ищешь ли ты место для парковки и спишь, как продвинутый риггер, в тачке, или подыскиваешь мотель?

- В неудачные дни я просто кружу по району пока не найду уютную аллею или парковку. При паранойе нужно пошарить по району тщательнее.
- Turbo Bunny

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Когда вы не пробираетесь через корпоративные залы и не убиваете людей за деньги есть места, которые вы видите, и люди, с которыми встречаетесь во время простоя. Ты зависаешь в баре? Слушаешь живой оркестр? Приобрёл ли бы сезонный билет на любимую команду? Как ты расслабляешься? Некоторые являются социальными и общаются с другими людьми, другие ассоциальны и играют в видео- или ролевые игры. А есть такие как Kane.

- Эй, а что сразу я? Я обычный парень. Я люблю азартные игры, волочится за юбками, гонять на быстрых тачках, лодках и джетах. Взрывы скорее хобби. У меня очень хорошо получается формирование взрыва, вроде фейерверка, но с большей ударной силой.
- Kane

УСЛУГИ

Насколько чиста твоя одежда? Подписан ли ты на грид? Есть много задач, незаметных или призванных поддержать вуаль нормальности, которые можно поручить другим, что какие ты можешь себе позволить? Работают ли они неофициально, предоставляя свои услуги множеству безГРЕшных, или действуют полностью в тени.

- Помимо теневого банкинга, отмывающего корпоративных скрипы и сертифицированные кредстики, у меня есть координаты прачечной, которая латает путевые отверстия, отстирывает кровь и не задаёт вопросов.
- Pistons

- Служба доставки «Четыре Точки». Оружие и прочее снаряжение доставляют по всему Тихоокеанскому кольцу. На случай, если они забудут что положить в заказ — живут они в Матрице.
- Red Anya

АКТИВЫ

Твой дом, это не только место для сна и нажора, там можно чистить оружие, изучать магию, и, быть может, по чуть-чуть гнать самогон. Активы, это материальные предметы, к которым ты можешь получить доступ. Для всех с кем мне предстоит работать, доступ к душу является обязательным. В этом случае твоя репутация будет важнее предшествующей трёхдневной пьянки. Ещё одна обязательная услуга — прачечная. Заявись на встречу в заляпанной засохшей кровью одежде и можешь создать неправильное впечатление.

- Для нашего бизнеса также может быть полезным святилище мира, в котором удобно разрешать внутренние конфликты.
- Man-of-Many-Names

- Не критикуя работу /dev/grrl, я хотел бы добавить комментарии относительно связи моды и уровня жизни.
  1. Тебя встретят по одежде. Хочешь стать невидимым — смешайся с толпой. Хочешь внимания — выделяйся. Если хочешь, чтобы окружающие запомнили одежду вместо человека в ней — веди себя максимально претенциозно.
  2. Никогда не делай поспешных выводов. Потрёпанный чувак в облезлом пальто сидящий в канаве и прикладывающийся к бумажному пакету? Он вполне может быть уличным самураем, ожидающим клиента и готовым показать тебе кибер-оружие и умение им владеть.
- Plan 9

- Или он просто бомж.
- Pistons

- Который является контактом врага и докладывает ему обо всех, кто входит и выходит из здания.
- Plan 9

Убежища и конспиративные квартиры являются неотъемлемой частью жизни бегущего. Ранее я о них уже рассказывал, но давайте подведём итоги: убежища готовятся заранее, оплачиваются только наличными и нужны на случай попадания дерьма в вентилятор. Убежище обычно готовят заранее и оставляют, в качестве тёмного, тёплого места, в котором можно отсидеться. Убежище, это не вилла на Багамах, чаще всего это нечто вроде грузового контейнера с сухими пайками, химическим сортиром и чудовищным количеством времени на обдумывание собственных косяков и планов на будущее. Несколько человек могут попробовать отсидеться в одном убежище, но, если сидение затянется — может пролиться кровь.

Конспиративные квартиры очень похожи на изображаемое в тридах. Удалённое и маленькое временное жильё, в котором люди живут пока не покинут город/страну или шторм не уляжется. Корпорации и правительства используют их для защиты важных свидетелей или отдают их бегущим, для пущего контроля. Конспиративная квартира, обычно, несколько комфортнее убежища. При этом его обычно контролирует некто, обеспечивающий неприметный фасад, который, фактически и есть конспиративная квартира.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Ниже даны дополнительные правила, которые могут добавить глубины и игровых возможностей уровню жизни персонажа. Уровни жизни делятся по четырём категориям: Комфорт и Потребности (КиП), Охрана (О), Соседство (С) и Развлечения (Р).

Каждый уровень жизни имеет базовый уровень в каждой категории, плюс несколько очков, на которые можно повысить отдельный уровень или приобрести развлекательные опции. Категорию уровня жизни нельзя опустить (разве что персонаж перейдёт на более низкий уровень). Также каждый уровень жизни имеет верхний лимит категории, он указывается в скобках рядом с базовым уровнем. Категория нельзя поднять выше этого лимита. Однако, категория Развлечения лимита не имеет. Вместо повышения категории, очки можно использовать для приобретения различных развлекательных опций (см. стр. 278). Можно тратить не все очки, варианты повышают ежемесячные расходы на уровень жизни, так что игрокам следует сравнивать получаемые преимущества и требуемые расходы. Каждое очко, потраченное на Комфорт и Потребности, Охрану и Соседство увеличивает стоимость уровня жизни на 10% от базового значения. Очки потраченные на категорию Развлечения имеют различную стоимость, в зависимости от связанного уровня жизни они могут и не потребовать дополнительных трат (см. стр. 278, **Развлечения**, а также описание каждой категории).

Опции уровня жизни (см. стр. 284) можно взять ради получения дополнительных очков, или уменьшения одной или нескольких категорий. Негативные опции не могут уменьшить уровень категории ниже 0, если такое происходит — подобный вариант приобрести нельзя. При приобретении опций уровня жизни, стартовые очки можно повысить дважды. Положительные опции могут увеличить лимит, это указано в описании опции. Помимо этого, в некоторые уровни жизни уже включены некоторые опции, это также отмечено в описании.

УБЕЖИЩЕ

Жить в убежище не шибко клёво. Оно отрезано от всего, в том числе общения, грида и развлечений, и чаще всего в убежище попадают в тех ситуациях, когда следует свалить с глаз долой на некоторое время. Увеличьте на 4 порог любой проверки выслеживания персонажа, живущего в убежище. В категории Развлечения можно приобрести активы, но не услуги или внешние (см. стр. 277). Убежища обладают только ежемесячной стоимостью. Персонаж платит за месяц, даже если использовал убежище день или даже несколько часов (хотя в таком случае мотель лучше сгодится).

- Комфорт и Потребности: 1 [2]
- Охрана: 1 [4]
- Соседство: 1 [4]
- Очки: 4
- Включённые опции: Не-дом
- Цена: 1,000 ¥

УЛИЧНЫЙ

Смотри описание на странице 403, ОКП SR 5. В этом уровне жизни повышение категорий Комфорт и Потребности, Охрана и Соседство повышают стоимость уровня жизни на 50 нюйен в месяц за уровень. Развлечения тарифицируются как обычно, но все желаемые игроков активы и услуги должны быть одобрены мастером игры, поскольку они должны быть очень широко доступны.

- Комфорт и Потребности: 0[1]
- Охрана: 0[1]
- Соседство: 0[1]
- Очки: 2
- Цена: 0¥ в месяц

СКВАТТЕР

Смотри описание на странице 403, ОКП SR 5.

- Комфорт и Потребности: 1[2]
- Охрана: 1[2]
- Соседство: 1[2]
- Очки: 2
- Цена: 500¥ в месяц

НИЗКИЙ

Смотри описание на странице 403, ОКП SR 5.

- Комфорт и Потребности: 2[3]
- Охрана: 2[3]
- Соседство: 2[3]
- Очки: 3
- Цена: 2,000¥ в месяц

СРЕДНИЙ

Смотри описание на странице 403, ОКП SR 5.

- Комфорт и Потребности: 3[4]
- Охрана: 3[4]
- Соседство: 4[5]
- Очки: 4
- Цена: 5,000¥ в месяц

ВЫСОКИЙ

Смотри описание на странице 403, ОКП SR 5.

- Комфорт и Потребности: 4[6]
- Охрана: 4[6]
- Соседство: 5[6]
- Очки: 6
- Цена: 10,000¥ в месяц

РОСКОШНЫЙ

Смотри описание на странице 403, ОКП SR 5.

- Комфорт и Потребности: 5[7]
- Охрана: 5[8]
- Соседство: 5[7]
- Очки: 12
- Цена: 100,000¥ в месяц

ПУТЕШЕСТВУЮЩИЙ (1К6 + 2 ОЧКА)

Путешественник живёт в движении, а рюкзак поддерживает в полном порядке. Каждый месяц путешественник оказывается в новом и зачастую случайном месте. В одном месяце он сможет урвать скидку для молодожёнов, а другой проведёт в капсульном гробу. Для определения количества очков уровня жизни в этом месяце игрок бросает 1к6. Их можно потратить на Комфорт, Охрана и Потребности. Остальная часть обиталища отдаётся на откуп МИ, в том числе наличие и ассортимент Развлечений. В категории Развлечения мастером игры выбираются только активы и услуги, а стоимость их не добавляется к стоимости уровня жизни, поскольку они предоставляются место пребывания.

- Комфорт и Потребности: 2[4]
- Охрана: 2[4]
- Соседство: 2[4]
- Очки: 1к6 + 2
- Цена: 3,000¥ в месяц

КОММЕРЧЕСКИЙ

Собственно, это не место проживания, а рабочие условия. Уровень жизни включает место, где персонаж может производить, укрывать или чинить товары. Также включено разрешение на продажу некоторых легальных предметов. Стоимость варьируется уровня жизни, поскольку бизнес может приносить деньги. В начале каждого месяца персонаж должен совершить проверку Харизмы + Этикет (Корпоративный) [Социальный], каждый чистый успех уменьшает стоимость этого месяца на 1,000 Г, так отображаются доходы с предприятия.

- Комфорт и Потребности: 3[4]
- Охрана: 3[7]
- Соседство: 4[6]
- Очки: 4
- Цена: 8,000¥ в месяц

Мода уровня жизни

С каждым уровнем жизни поставляются определённые комплекты одежды, за каждый месяц приобретённого ровня жизни персонаж получает один такой комплект. Если хотите больше — приобретайте отдельно. Если персонаж желает произвести впечатление или хочет сойти за бедняка, он должен приобрести одежду, соответствующую желаемому уровню жизни. Не стоит забывать о существовании социальной стигмы — нужно соответствовать ожиданиям собеседника. На переговорах с джонсоном, необходимо носить одежду, соответствующую его социальному статусу, ну или по крайней мере, статусу места встречи. Чаще всего джонсон назначает встречу в шикарном ресторане и одет он для демонстрации преуспевания. Мастер игры может наложить штраф к набору кубиков социальных проверок, если персонажи одеты не соответствующим образом. Размер штрафа определяется степенью диссонанса.

Робин и её весёлая банда встречается с джонсоном в шикарном ресторане. Робин надевает специальное маленькое чёрное платье, сшитое и настоящего шёлка (Роскошный уровень). А вот команда походу припёрлась прямиком с боевого байкинга: они упакованы в искусственную чёрную кожу, а пахнут дешёвым куревом и потом. Чтобы не подставиться перед джонсоном (Робин пришлось бы доказывать, что они действительно профессионалы и/или извиняться), ей пришлось угрожать наказаниями в плоть, если команда не свалит по-быстрому и не замаскируется под профессионалов.

Уличный и сквоттер

Вединг вэр — дешёвый вариант, для ориентирующихся только на минимальную цену, если у вас уровень жизни Сквоттер или Уличный, то это ваш выбор. Вединг вэром называется переработанный пластик, который измельчается и сплетается в ткань (с резинками в носках, штанах и нижнем белье). У него нет опций помимо цвета (зелёный авокадо или грязно-коричневый) и размера (маленький, средний, большой и очень большой). Многие живущие на улицах превращают пустые бутылки и старый вединг вэр в новую одежду. Диапазон цены: от 1 до 20 нюйен.

Низкий

Помимо эконом-магазинов, продающих сэконд-хэнд среднего класса, на этом рынке работает Beaux Retail (Мицушима), торгующая разнообразной одеждой от простой казуальной (20 нюйен) до бизнес-класса (100 нюйен), её изготавливают из промышленных полимеров и самыми дешёвыми рабочими руками. У Kong Walmart хватает контрафактных, но доступных брендов. Диапазон цены: от 20 до 150 нюйен.

Средний

В деловом стиле можно раскошелиться на Wellington Bros (Сиавасэ), повседневная одежда от Vashon Island (Сиавасэ) или Victory (Арес) не добьёт кошелёк. Диапазон цены: от 150 до 500 нюйен.

Высокий

На этом уровне жизни по дефолту идёт Trus Chic Clothing (Ацтехнолоджи), там есть опции и для деловой и для повседневной одежды. Более старомодный вариант — RhineGold (Сейдер-Крупп) и Styling wearing KoGo (Усин). Диапазон цены: от 500 до 1000 нюйен.

Роскошный

Для живущих этим уровнем, дизайнерская одежда является обязательной. На этом рынке творят Berwick (Mortimer of London), Armantй (Zол) и Jean-Paul. Диапазон цены: от 1000 до 5000 нюйен.

КАТЕГОРИИ УРОВНЯ ЖИЗНИ

КОМФОРТ И ПОТРЕБНОСТИ

Они — неотъемлемая часть любого уровня жизни. Если у бегущего не будет хорошего ночного сна и обильно сдобренной добавками сои, то от морга он долго не побегает. Оцифровано это уроном от усталости (см. стр. 182, ОКП SR 5). На начало большинства игровых сессий игроки делают броски на сопротивление урону от усталости, имитируя то, сколько их персонажи смогли урвать сна. Однако персонажи не должны делать это бросок если новая сессия является прямым продолжением предыдущей и у них не было возможности отдохнуть на собственной территории. Базовый урон от усталости, которому должен сопротивляться персонаж, равен 6О. За каждый уровень категории Комфорт и Потребности ЗУ уменьшается на 2.

На полагающийся персонажу урон могут повлиять дополнительные факторы. Так, проблемой может стать аллергия, особенно если она пищевая, а меню ограничено. Если категория Комфорт и Потребности имеет три очка и ниже, то аллергия на окружение (загрязнители, ультрафиолет, пластик и так далее) увеличивает урон от усталости на один: за каждый уровень после слабой для распространённых аллергенов и за каждый уровень после умеренного для нераспространённых. Аллергия на продукты питания может быть не менее опасной, поскольку не во всех уровнях жизни могут быть безопасные продукты. Если категория Комфорт и Потребности имеет три очка и ниже, то аллергия на распространённые продукты питания (соя, микропротеин и так далее), повышает урон от усталости на 1 за каждый уровень аллергии после слабого. Для нераспространённых аллергий значение урона возрастает на 1 при Серьёзной аллергии и на 2 при Крайней.

Пример

Грустный Сэм живёт на улице и имеет серьёзную аллергию на сою и умеренную на загрязнители. Каждый день он просыпается от кашля, глаза его краснеют от загрязнителей, также его тошнит от соевых батончиков, которые он выпросил. Уличный уровень жизни обладает нолём очков в категории Комфорт и Потребности, так что урон от усталости, которому Сэму предстоит сопротивляться, равен 6О. Помимо этого, умеренная аллергия на загрязнители добавляет к урону единицу, а серьёзная на сою ещё два. Так что перед началом игровой сессии игроку за Сэма предстоит сделать бросок на сопротивление урону от усталости 9О. Вот поэтому Сэм грустный.

ОХРАНА

Под Охраной подразумевается общая оценка защищённости вашей конуры от нежеланных гостей и чужой криминальной активности. Живущие на улице могут защитить только то, что держат в руках; прочие части пищевой цепи могут хранить своё барахло в сравнительно надёжном месте, а не таскать на собственном горбу. Каждое очко Охраны снижает риск кражи из дома. Как конкретно это отражается на игровом процессе остаётся на откуп мастеру игры, но в качестве примера можно предложить проверку Безопасности, показывающей, насколько хорошо помещение просматривает охранник, наличие сигнализаций и прочих мер защиты. Если кто-либо пытается проникнуть во владения персонажа, сделайте бросок (уровень Охраны х2) против Скрытности + Ловкости грабителей. Если Охрана выигрывает — охранники заметили взломщиков и сыграли тревогу, ну или грабители столкнулись с другими проблемами без участия игроков. Более подробно аспекты охраны, помимо того, что они вооружены и опасны, рассмотрены на странице 383 ОКП SR 5.

Также игроку следует учитывать редкость имеющихся у персонажа предметов. Если Доступность предмета более чем двое превышает уровень Охраны помещения, нехороший человек может это прознать и попробовать персонажа обокрасть. Чем выше разница, тем более вероятна попытка кражи.

Мастеру игры рекомендуется разрешать и обыгрывать такие события, особенно если они идут на пользу приключению/кампании. В качестве альтернативы, мастер игры может оцифровать кражи с помощью проверки, набор кубиков коей будет равен разнице между минимальным требуемым уровнем Охраны и имеющимся уровнем охраны жилища. За каждый успех игрок должен заплатить один процент ежемесячной стоимости уровня жизни, как компенсацию украденных предметов или восстановление разрушенного (или уплаты страховых надбавок, которые помогут справиться с подобными проблемами). Однако, по результатам такой проверки не должно быть потеряно ничего действительно ценного. Для кражи по настоящему важной вещи требуется вышеописанная проверка Охраны.

СОСЕДСТВО

Эта абстрактная категория, отображающая, приемлемое поведение, защищённость и общую атмосферу места обитания. В Шестом Мире действует система классификации зон Соседства, позволяющая быстро получить представление о районе и его уровне жизни. Классификация эта приведена в таблице «Зоны Соседства». Между Соседством и Охраной есть корреляция, так что мастер игры и игроки должны иметь чёткое представление о Соседстве, ощущениях персонажа и том как мастер игры может их реализовать. Так персонаж может внезапно узнать, что зона D, в которой он живёт, была захвачена бандитами или Мафией, что следует учитывать, если в дверь персонажа поскребётся здоровенный бычара и попросит щепотку сахарозаменителя. Также мастеру игры следует продумать реакцию окружения на деятельность и профессию персонажа. В зоне ниже С оружие и наркота будут мало заботить соседей, а вот в зоне А непременно будут проблемы. С разрешения мастера их можно избежать, повысив стоимость уровня жизни, так отображаются взятки за сохранение тайн общественной жизни персонажа.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

К этой категории относятся виды развлечений, облегчения жизни и возможности себя показать и других посмотреть. Каждая возможность имеет месячную плату в нюйенах, плату в очках и минимальный “бесплатный” уровень жизни. Если игрок приобретает уровень жизни (в базовом расчёте) равный или превышающий минимальный, то возможность может быть выбрана без повышения ежемесячной платы, хотя очками заплатить требуется (предполагается, что финансовые затраты покрываются базовой стоимостью уровня жизни). Минимальный уровень жизни «Нет» означает, что ни один уровень жизни не покрывает стоимость этой возможности, если игрок её желает, следует раскошелиться. Некоторые развлекательные варианты дают игромеханические преимущества, указанные в описании. Обратите внимание, обычно каждую возможность можно приобрести только один раз на владение, обратное отмечается в описании. Также учитывайте, что преимущества не работают, если персонаж не использует данное владение. Так если он оплачивает апартаменты в Сиэтле, а работает в Манхэттене, преимущества сиэтлского владения не учитываются. Развлечения делятся на три типа: Активы, являющиеся физическими характеристиками владения или доступные поблизости, Услуги, ну блин, это услуги, которыми персонаж может пользоваться дома или недалеко от него, и Внешние, дающие возможности вне жилища.

АРСЕНАЛ

Цена в очках: 2
Тип: Актив
Месячная плата: 1,000¥
Минимальный уровень жизни: Высокий

Среди бегущих в тени весьма популярна комната для пушек. В ней хранятся боеприпасы и одно запасное оружие, дублирующее взятое при создании персонажа. Если персонаж приобрёл инструменты способные работать с конкретным оружием, то за неделю можно восстановить 1 очко Точности или БР без дополнительной платы. Очко Досягаемости можно восстановить за две недели.

Зоны Соседства

Соседство	Зона	Время реагирования*	Описание
0	Z	2к6 часов	Беззаконный район, обычно располагающийся в центре пустошей. Иногда даже преступные сообщества и банды чувствуют себя здесь неловко. Сюда склонны забредать токсичные духи и пробуждённые твари. Большинство провайдеров безопасности попробуют проложить маршрут вне этой зоны. Здесь можно найти жильё любого типа, но оно будет в плохом состоянии.
1	E	1к6 часов	Дешёвые/индустриальные районы, о большей части заселённые безГРЕшными скваттерами и бездомными. Вредное и токсичное производство также относятся к этой зоне. Провайдеры безопасности считают безГРЕшных «не-людьми», а потому склонны решать проблемы отстрелом.
2	D	1к6 x 12 минут	Такие зоны могут располагаться между промышленными и жилыми кварталами, с загрязнением там чутка получше нежели в дымных зонах. Ну, или так тебе скажут аборигены. Патрули появляются там, только если это удобно. К этой зоне могут относить заброшенные деловые кварталы, разрушенные склады, забытые высотки, свалки, автострады, старые кладбища и большие автостоянки.
3	C	1к6 x 10 минут	Район видал лучшие дни и мог бы их вернуть, а не думать о смерти. В таких зонах можно найти дешёвое жильё, склады, маленькие магазины и тому подобное.
4	B	1к6 x 5 минут	Тут обитает средний класса, обслуживающие его конторы и, иногда, маленькие предприятия.
5	A	2к6 + 3 минут	Роскошные резиденции и корпоративные владения.
6	AA	1к6 + 4 минут	Шикарные резиденции и парадные корпоративные владения. Если тебя интересуют цены — тебе здесь не место.
7	AAA	1к6 минут	Штаб-квартиры корпораций. Жилые небоскрёбы. Редкие частные острова. Тут обитают богатейшие люди мира, и они заботятся о своей безопасности.

** Время реакции правоохранителей, пожарных и медиков на экстренные вызовы (обратите внимание, время реакции врачей варьируется в зависимости от контракта физического лица).*

БАССЕЙН

Цена в очках: 1
Тип: Актив
Месячная плата: 100¥
Минимальный уровень жизни: Средний

Исполнилась мечта каждого ребёнка — домашний плавательный бассейн. Он может и не огромный, но куда больше ванны и может использоваться как для релаксации, так и для физических упражнений.

БЛОК ОБРАБОТКИ СОИ

Цена в очках: 1
Тип: Актив
Месячная плата: 20¥
Минимальный уровень жизни: Средний

Набок кухонных причиндалов СОТА. Соя, криль и микропротеин печатаются в форму, по виду и текстуре схожую с чем-то настоящим. Этот актив уменьшает урон от усталости за пищевую аллергию на 1.

БУНКЕР

Цена в очках: 2
Тип: Актив
Месячная плата: 1,000¥
Минимальный уровень жизни: Высокий

Жилище оборудовано особой комнатой, укреплённой куда лучше обычного. Это комната три на три метра со стенами из крепких строительных материалов (см. стр. 211 ОКП SR5) и запорным механизмом рейтинга 5.

ВНУТРЕННИЙ ДЕНДРАРИЙ

Цена в очках: 2
Тип: Актив
Месячная плата: 500¥
Минимальный уровень жизни: Высокий

В растущем числе владений есть комната, отведённая для живой природы. На астральном плане она — сияющее пятно. С точки зрения обычников, она свободна от загрязняющих веществ, поскольку растения очищают воздух. Этот актив уменьшает урон от усталости за аллергии на окружение на 1.

ГАРАЖ

Цена в очках: *
Тип: Актив
Месячная плата: *
Минимальный уровень жизни: *

Крытое пространство, достаточное для парковки и обслуживания одного автомобиля. При покупке полезного для автомобиля комплекта (см. стр. 487 ОКП SR5), можно без дополнительных затрат отремонтировать 1 клетку урона транспортному средству в неделю, расходы оплачиваются уровнем жизни. При покупке мастерской (см. стр. 487 ОКП SR5), можно отремонтировать 2 клетки. Используйте правила из раздела Создание и Ремонт (см. стр. 153 ОКП SR5 и стр. XXX, *Run & Gun*). Этот актив можно приобрести несколько раз, чтобы обслуживать несколько транспортных средств. Стоимость в очках, месячная плата и минимальный уровень жизни зависят от типа машины и указаны в таблице.

Гараж

Машина	Очки	Месячная плата	Минимальный уровень жизни
Самолёт	4	20,000	Роскошный
Лодка	3	5,000	Высокий*
Машина (Тело 4 или меньше)	1	50	Средний
Машина (Тело 5 или больше)	2	100	Средний
Вертолёт	4	10,000	Роскошный**

**Включает пространство в доке и возможность выхода из него. Малые лодки можно, с точки зрения хранения и транспортировки, считать автомобилями.*

***Включая доступ к взлётной площадке.*

ГРИД-ПОДПИСКА

Цена в очках: 1
Тип: Актив
Месячная плата: 50¥
Минимальный уровень жизни: Средний

Никто больше не загружает и не записывает любимую песню или фильм. Всё основано на подписках и покупках в Матрице, которые виртуальном хранятся в гриде. Коммлинки и домашняя развлекательная система соединят тебя со всем желаемым, типа фоточек, которые ты отправляешь в компенсируемые корпорациями и повсеместно доступные развлекательные программы. Без грид-подписки у тебя будет только древний коммлинк с антикварным внешним накопителем данных, ведь в публичном гриде есть трид-шоу трёхлетней давности.

ДВОР

Цена в очках: 2
Тип: Актив
Месячная плата: 50¥
Минимальный уровень жизни: Низкий

Часть открытой площадки, которую ты можешь считать своей. В зависимости от уровня жизни площадь двора от 50 до 200 квадратных метров. Он может быть задним двором дома, пустым участком или заброшенной автостоянкой. Двор достаточно велик для парковки автомобиля, детского бассейна или ритуального круга. Этот актив можно приобрести несколько раз, ради увеличения площади двора.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ ПРОЕЗДНОЙ

Цена в очках: 1
Тип: Услуга
Месячная плата: 75¥
Минимальный уровень жизни: Средний

У тебя есть месячный проездной на лёгкое метро или маглев, курсирующий на относительно небольшие расстояния. Необходимое пересечение границы (например, между различными секторами Денвера) покрывается стоимостью проездного. Опцию можно купить для двух городов, если их соединяет железная дорога. Примерами таких пар могут служить: Сиэтл и Сан-Франциско, Сан-Франциско и Лос-Анджелес, Шайенн и Бьютт, Сент-Луис и Чикаго (в частности, суб-разрастание О-Хара).

ЗАВСЕГДАТАЙ МЕСТНОГО БАРА

Цена в очках: 1
Тип: Внешние
Месячная плата: 25¥
Минимальный уровень жизни: Низкий

В этом баре ты столь часто бываешь, что тебя там все знают. Уровень жизни покрывает еду и напитки из этого заведения. Иногда можно получить бесплатное бухло от приятелей. Также можно использовать вместо бара забегаловки и точки фаст-фуда. Опцию можно приобрести неоднократно, каждый раз выбирая новое заведение.

КАЧАЛКА

Цена в очках: 2
Тип: Актив
Месячная плата: 300¥
Минимальный уровень жизни: Средний

Веса, беговая дорожка, орбитек, велотренажёр или любая другая приспособа. Эти устройства помогают персонажу улучшить физическую форму, а потому сокращают длительность улучшения любой физической характеристики на 20%.

КОМНАТА ДЛЯ МЕДИТАЦИЙ /БЭТ-ПЕЩЕРА

Цена в очках: 2
Тип: Актив
Месячная плата: 100¥
Минимальный уровень жизни: Средний

У каждого должно быть место, где можно похвастаться клёвым барахлом, где можно окружить себя приятными и удобными вещами. Комната для медитаций отведена для хобби персонажа. Это может быть физическая коллекция винтажных винных бутылок, набор охрененно дорогих тридов, отличный домашний кинотеатр и тому подобное. Комната для медитаций даёт бонус +1 к набору кубиков Занимательных знаний, если, конечно, персонаж находится дома. Бэт-пещера больше ориентирована на бег. Инструменты, руководимые агентами компьютерные симуляции и/или вдохновляющая музыка обеспечат персонажу подходящую атмосферу для решения головоломок. При приобретении набора к выбранному Академическому умению бэт-пещера даёт бонус +1 к набору кубиков соответствующего умения, если, конечно, персонаж находится дома. Можно приобрести отдельный набор для каждого Академического умения, в бэт-пещере может храниться три набора..

МАСТЕРСКАЯ/ФАБРИКА

Цена в очках: 2
Тип: Актив
Месячная плата: 2,500¥
Минимальный уровень жизни: Средний, возможен Коммерческий

Место, предназначенное для работы со снаряжением. Электроснабжение, вентиляции, стеллажи и прочее, что необходимо для использования подходящего умения создавать и ремонтировать снаряжение. В сочетании с подходящим комплектом, оружие или снаряжение может быть отремонтировано на 1 клетку урона в неделю без дополнительных затрат (если есть мастерская — 2 клетки урона).

МОЛЧАЛИВЫЙ КУРЬЕР /ПЕРЕВОЗЧИК

Цена в очках: 3
Тип: Услуга
Месячная плата: 100¥/1,000¥
Минимальный уровень жизни: Нет

Ты знаком с чуваком, который способен тайно забрать и доставить любой легальный предмет (в пределах разумного) к твоему порогу. Он может быть одним из множества снующих по улицам Нью-Йорка велокурьеров или уличным мальчишкой, умеющим скрываться от любопытных глаз, в любом случае метод доставки достаточно надёжен и незаметен для наблюдателя. Молчаливый курьер/перевозчик обладает набором кубиков проверок Скрытность 14 и рейтингом Грани 4. Однако, он занимается только перевозкой, покупка предметов должна быть осуществлена обычным образом. Время доставки зависит от первоначальной цены товара. Курьер занимается выкупом и доставкой хавчика или легальных предметов с Доступностью 8 и ниже, перевозчик может перевозить предметы с Доступностью до 16, а также ограниченные или незаконные.

МОРОЗИЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Цена в очках: 1
Тип: Актив
Месячная плата: 1,000¥
Минимальный уровень жизни: Коммерческий

Пусть эта комната и предназначена для хранения продуктов питания, в ней можно держать всё, что должно оставаться холодным, также в ней можно обустроить места для длительного хранения постояльцев.

Покровитель искусств

Тип	Очки	Месячная плата	Минимальный уровень жизни
Рок-концерт/спортивное событие	1	100	Средний
Членство в частном клубе (Данте, 77)	1	200¥	Высокий
Общественные развлечения (зоопарк, музей)	1	75¥	Низкий
Тематический парк (Виртуальный Диснейлэнд)	1	100¥	Средний

ОБЩЕСТВЕННЫЙ ТРАНСПОРТ

Цена в очках: 1
Тип: Услуга
Месячная плата: 50¥
Минимальный уровень жизни: Низкий

У тебя есть месячный проездной на общественный транспорт конкретного региона. Он может быть автобусом, троллейбусом, метро, паромом или их комбинацией. Так что большая часть города тебе доступно достаточно быстро, хоть и не всегда настолько быстро как хочется. Опцию можно приобрести несколько раз, по разу для каждого города, в котором есть общественный транспорт (попробуй его ещё найти в Чикаго, или разных пустошах, типа Рэдмонда в Сиэтле или Ламберта в Лондоне).

ПОКРОВИТЕЛЬ ИСКУССТВ

Цена в очках: *
Тип: Внешние
Месячная плата: *
Минимальный уровень жизни: *

Удивительно, ты можешь пройти через парадную дверь и без очереди там, где другие обсосы стоят в толкучке и приобретают билеты. Членские привилегии не позволяют проносит оружие, но к твоим услугам особые услуги, вроде размещения в переднем ряду и особых предложений, таких как VIP-ложи. Эта опция распространяется различные развлекательные заведения, вроде зоопарков, Данте Инферно, спортивных мероприятий, картинных галерей и многие другие. Все траты на выход, включая еду и напитки, покрываются уровнем жизни. При приобретении этой опции выберите конкретное заведение. Цена и природа опции зависят от уровня жизни к которой она привязана. Виртуальный Диснейлэнд и другие высококлассные тематические парки требуют более дорогих ежемесячных трат, а от членов частных клубов, как правило, ожидается более высокий уровень жизни. Эту опцию можно приобрести неоднократно, каждый раз выбирая новый клуб, галерею, спортивную команду или нечто схожее.

СЕРВИС УБОРКИ

Цена в очках: 1
Тип: Услуга
Месячная плата: особое (см. таблицу)
Минимальный уровень жизни: Высокий

Услуги по уборке включают уборку дома и чистку/починку одежды, а также некоторое подобие гарантии приватности. Эту услугу можно приобрести несколько раз, выбирая сходные услуги, такие как уход за участком, салон красоты/парикмахерская и базовая чистка/обслуживание автомобиля. Услуги дают некоторую степень конфиденциальности. Также возможны некоторые конкретные дополнения. Маго-чувствительные службы уничтожают биоматериалы, которые могут остаться в помещении, на одежде или в машине: любые биообразцы персонажа, найденные в его автомобиле или владении оказываются испорченными и не могут использоваться в ритуальных целях. Службы, занимающиеся, уничтожением загрязнителей используют во время уборки менее агрессивные химикаты и природные средства, это уменьшает урон от усталости за аллергии на окружение на 1.

Сервис уборки

Услуга	Месячная плата
Стандартная	100¥
Маго-чувствительные	200¥
Уничтожение загрязнителей	400¥

СПОРТПЛОЩАДКА (МАЛЕНЬКАЯ) [ВИД СПОРТА]

Цена в очках: 2
Тип: Актив
Месячная плата: 300¥
Минимальный уровень жизни: Высокий

Во владении располагается теннисный корт, баскетбольная площадка, драйвинг-рейндж, боулинг или нечто в таком роде. Персонаж может играть дома, избавляясь от необходимости выходит наружу. Сократи время поднятия умения Атлетика на 10%.

СТРЕЛЬБИЩЕ

Цена в очках: 2
Тип: Актив
Месячная плата: 500¥
Минимальный уровень жизни: Высокий

Место где ты можешь пострелять, не подняв на уши весь дом. Сократи время поднятия умения Огнестрельное Оружие на 10%.

ТАЙНАЯ КОМНАТА

Цена в очках: 1
Тип: Актив
Месячная плата: 20¥
Минимальный уровень жизни: Сквоттер

Это пустое пространство два на два метра, укрытое от взгляда человека несведущего. Оно обеспечивает скрытность (оцифровывается как штраф -4 кубика к набору кубиков проверок Проницательности при попытках заметить человека внутри) и полное укрытие. Для живущих вне настоящих зданий «комнатой» может послужить забаррикадированная аллея или брошенные автомобили. У более консервативных жильцов, это просто малозаметная комната.

ТЕПЛИЦА

Цена в очках: 2
Тип: Актив
Месячная плата: 500¥
Минимальный уровень жизни: Высокий

Небольшой участок земли или много цветочных горшков, в которых можно выращивать морковь, помидоры, травы, пырей и прочие добавки к ежедневной сое. Уменьшите урон от усталости за пищевую аллергию на 1.

ТОРГОВЛЯ: ЛОМБАРД /БАРАХОЛКА

Цена в очках: 2
Тип: Услуга
Месячная плата: 10,000¥
Минимальный уровень жизни: Коммерческий

Возможность продавать любые поддержанные легальные товары. Предметы могут быть проданы в течение недели, при условии, что персонаж продаёт за 15% от обычной покупной цены.

ТОРГОВЛЯ: ПОДДЕРЖАННЫЕ ТОВАРЫ (КОНКРЕТНЫЙ ПРЕДМЕТ)

Цена в очках: 2
Тип: Услуга
Месячная плата: 10,000¥
Минимальный уровень жизни: Коммерческий

Это место можно использовать для продажи одного конкретного предмета, который выбирается при приобретении опции. При попытке сбыть предмет уменьшите порог поиска покупателя вдвое. Вместо ведения переговоров о цене, персонаж может немедленно продать предмет за 25% от обычной покупной цены.

ТОРГОВЛЯ: ТОВАРЫ (КОНКРЕТНЫЙ ПРЕДМЕТ)

Цена в очках: 1
Тип: Услуга
Месячная плата: 10,000¥
Минимальный уровень жизни: Коммерческий

Место даёт доступные легальные товары для продажи. Тип товара выбирается при приобретении опции. Базовая Доступность равна 3 для снаряжения и низкое качество прочих предметов. Для получения лучшего качества и большей Доступности необходимо потратить на эту опцию дополнительные очки, до максимума в 4, в таком случае можно продавать предметы роскошного качества. Доступность предметов увеличивается на 2 за каждое потраченное очко. Персонаж может приобрести указанный предмет с десятипроцентной скидкой и сократить интервал Длительной проверки нахождения предмета на 1 категорию (от нескольких часов до часа, от часа до «на вооон той полке»).

ЧИСТИЛЬЩИК

Цена в очках: 4
Тип: Услуга
Месячная плата: 10,00¥
Минимальный уровень жизни: Нет

Ты знаешь организацию, которая может проникнуть в помещение и зашпаклевать путевые отверстия, смыть пятна крови и очистить астрал менее чем за 24 часа (если, конечно, помещение не общественное или корпоративное). В указанную стоимость входит удаление только одного тела в месяц. При превышении этого лимита компания может отказаться обслуживать персонажа. Данная услуга привязана к персонажу, а потому не теряется при смене уровня жизни, а требует только регулярной оплаты.

ОПЦИИ УРОВНЯ ЖИЗНИ

Опции уровня жизни обычно воздействуют на весь уровень жизни целиком. Положительные опции могут увеличить лимит конкретной категории, тогда как отрицательные дают 1 очко, которое можно потратить на повышение категории, но не выше максимума.

БЕЗ УБОРКИ (ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ)

В последнее время жилище не ведало уборки. Хотя может его и вовсе никогда не убирали. Слои мусора и плесени покрывают большую часть поверхности. Уменьшите лимит Комфорта и Потребностей на 1. Для этого жилища невозможно приобрести опцию Сервис уборки. Увеличьте ЗУ урона от аллергии на окружение на 1. Прибавьте 1 очко к базовому уровню жизни.

БЕРЕЖЛИВЫЙ (ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ)

Тебе хватит тёплого душа и тонких стен? Тебе повезло с домом. Сократите количество очков на 2, а ежемесячную стоимость на 1,000 нюйен. Эта опция может быть привязана только к уровню Путешествующий.

ДА ЗАБЕЙ (ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ)

Хоть во владении и есть мастерская или помещение для работы, но условия в ней не сахар. Более того, тут опасно, например, нет вентиляции, влажный пол или логово тварей. Уменьшите количество единиц нужное для глюка на 1 (обычно для глюка нужно 4 единицы, но в этом владении — 3). Персонаж должен приобрести комплект или мастерскую, вместе с активом Гараж или Мастерская/фабрика. Сама опция применяется к одному активу: гаражу или мастерской. Прибавьте 1 очко к базовому уровню жизни.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОХРАНА (ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ, СМ. СТР. 404 ОКП SR5)

Никаких отличий от описанного в основной книге правил. Опция воздействует на все приобретённые активы уровня жизни без дополнительных затрат.

ЗОНА W (ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ)

Формально относится к зоне Z, но на деле является пустыней. Владение располагается вне любой городской территории, грид прерывист, электроэнергия не повсеместна, а если у тебя нет автомобиля — станешь марафонцем, ведь до общественного транспорта два часа пёхом. Уменьшите уровень Соседства на 1 и увеличьте время реакции охраны на 1к6 часов. Прибавьте 1 очко к базовому уровню жизни.

КОРПОРАТИВНОЕ ВЛАДЕНИЕ (ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ)

Владение находится в юрисдикции корпорации, например, в жилом комплексе для зарплатных рабов или аркологии. Увеличьте и значение и лимит Комфорта и Потребностей на 1. Повысьте уровень и лимит Охраны на 1 от базового значения. Уменьшите доступные очки уровня жизни на 3. Если базовый уровень жизни не обладает тремя очками изначально, эта опция неприменима. Для использования этой опции у персонажа должен быть ограниченный или полный корпоративный ГРЕх (см. стр. 84 ОКП SR5).

НЕ-ДОМ (ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ)

Это место не предназначено для проживания. Там нет сантехники, вполне возможно, нет конфиденциальности и стандартных функций, вроде внутренних стен. Жилище может быть грузовым контейнером или клеткой в торговом центре. Уменьшите лимит Комфорта и Потребностей на 1. Прибавьте 1 очко к базовому уровню жизни.

НЕЗАМЕТНЫЙ/ ТРУДНООБНАРУЖИМЫЙ (ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ, СМ. СТР. 404 ОКП SR5)

Приобретение опции Молчаливый курьер/перевозчик невозможно. Прибавьте 1 очко к базовому уровню жизни.

ОТЕЛЬ КАЛИФОРНИЯ (ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ)

Время входа и выхода из владения ограничено. В остальное время персонаж застревает и может использовать только те ресурсы, что есть под рукой. Длительность и время блокировки согласовываются игроком и мастером игры, но оно не должно быть слишком длительным, ибо в таком случае персонаж может выпасть из игры и бросить оставшуюся часть команды на произвол судьбы. Прибавьте 1 очко к базовому уровню жизни.

РЕПУТАЦИЯ БУЯНА (ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ)

Тебя не любят в кабаках, ведь ты или начинаешь драки, или участвуешь в них. Поэтому, многие бары загнали твою фотку в систему или просто не пускают на порог. Персонаж не может обладать развлекательными опциями вроде Завсегдатай местного бара или Покровитель искусств (Частный клуб) связанными с любым уровнем жизни. Также могут возникнуть проблемы при встрече с джонсоном. Как только персонаж покидает район проживания, дурная репутация пропадает. Прибавьте 1 балл к связанному с этой опцией уровню жизни.

СПЕЦИАЛЬНОЕ РАБОЧЕЕ ПОМЕЩЕНИЕ (ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ, СМ. СТР. 404 ОКП SR5)

Опция применяется к одному активу: гаражу или мастерской. Можно приобрести неоднократно. Увеличение ежемесячной стоимости в 1,000 нюйен происходит за каждое приобретение, так же, как и повышение предела проверок соответствующих умений на 2.

ТЕСНОЕ (ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ, СМ. СТР. 404 ОКП SR5)

Применяется к одному активу (Гараж или Мастерская). Можно приобрести один раз на актив, уменьшив ежемесячную плату за него на 10%. Любые проверки, совершённые в тесном пространстве, уменьшают предел на 2.

ТУТ ЕСТЬ ОДНА ХОРОШАЯ ВЕЩЬ (ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ)

Независимо от того, где персонаж бросит кости, у него всегда есть один развлекательный ресурс. При выборе этой опции персонаж выбирает один развлекательный актив, рассчитанный на одну или две точки. Эта опция всегда доступна в жилище, пока персонаж оплачивает содержание уровня жизни. Эта опция может быть привязана только к уровню Путешествующий.

ЯВКА (ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ)

Служебное помещение, оборудованное как явочная квартира. Таким образом, персонаж не имеет контроля над развлекательными опциями, т.е. не может приобретать развлекательные активы, хотя иные доступны. Прибавьте 4 к набору кубиков всех проверок попыток выследить персонажа в явочной квартире. Персонаж может свободно использовать это место, но у владельца/управляющего могут быть правила, которым постояльцы должны подчиняться. Они отданы на усмотрение мастера игры: комендантский час, ограничение оружия или внешнего вида и так далее. Эта опция повышает ежемесячную плату за уровень жизни на 500 нюйен.

ПОДДЕРЖАНИЕ УРОВНЯ ЖИЗНИ

Если персонажу не хватает средств на полный, т.е. со всеми дополнениями, уровень жизни, можно отбросить излишества, так за них не придётся вносить месячную плату. Активы должны быть оплачены заранее — если вы не платите за них в начале месяца, то не можете их использовать в этом месяце.

Если вы избавляетесь от актива, приобретенного за очки, они не возвращаются. Однако, если в будущем вы возобновите платежи, то получите эту опцию обратно. Если требуется переключить активы, то просто купите новый уровень жизни с требуемыми активами.

ПРИМЕРЫ ЛОКАЦИЙ

THE CUBE, ТОКИО (КАПСУЛЬНЫЙ МОТЕЛЬ)

Единственное место, которое тут ты можешь назвать своим — труба, которая самую чуточку длиннее и шире тебя самого, но она мягкая, тёплая и сухая к тому же её можно заблокировать от злоумышленников. Плюс близко от еды и ванной. Роскошью и не пахнет, но есть необходимые для жизни удобства, иногда они даже чистые.

- Комфорт и Потребности: 2
- Охрана: 2
- Соседство: 2
- Развлечения: 0
- Цена: 70¥ за ночь

THE MILLENNIUM, ЛОС-АНДЖЕЛЕС (ОБЫЧНЫЙ ОТЕЛЬ)

В те дни, когда тебе нужно потратить за ночь больше, чем большинство тратит на месячную аренду, твой выбор отель Millennium. Матрас завален подушками, мебель из настоящей древесины, а персонал лыбится так, как будто рад тебя видеть. Всё что потребуется доступно по звонку. Худшая часть пребывания — вынужденное возвращение в реальность после отъезда.

- Комфорт и Потребности: 5
- Охрана: 5
- Соседство: 6
- Развлечения: 3
- Развлекательные активы: Качалка, Внутренний дендрарий, Бассейн
- Цена: 430¥ за ночь

RED LIGHT (УБЕЖИЩЕ)

Это не самый привлекающий внимание бордель на улице красных фонарей. Это, обычная лачуга, в которой усталая мамка распределяет клиентов в передней комнате. Тускло освещённый коридор ведёт в три комнаты, где труженицы отдаются работе. Секрет же располагается в чулане, что таится в конце коридора, там спрятан люк и лестница с верёвкой, ведущие в небольшой чердак. Там, вдали от любопытных глаз и большей части благ цивилизации, несколько человек могут передохнуть.

- Комфорт и Потребности: 3
- Охрана: 2
- Соседство: 3
- Развлечения: 0
- Развлекательные активы: Арсенал
- Опции: Незаметный/Труднообнаружимый, Явка
- Цена: 3,100¥ за месяц

ROBYN'S

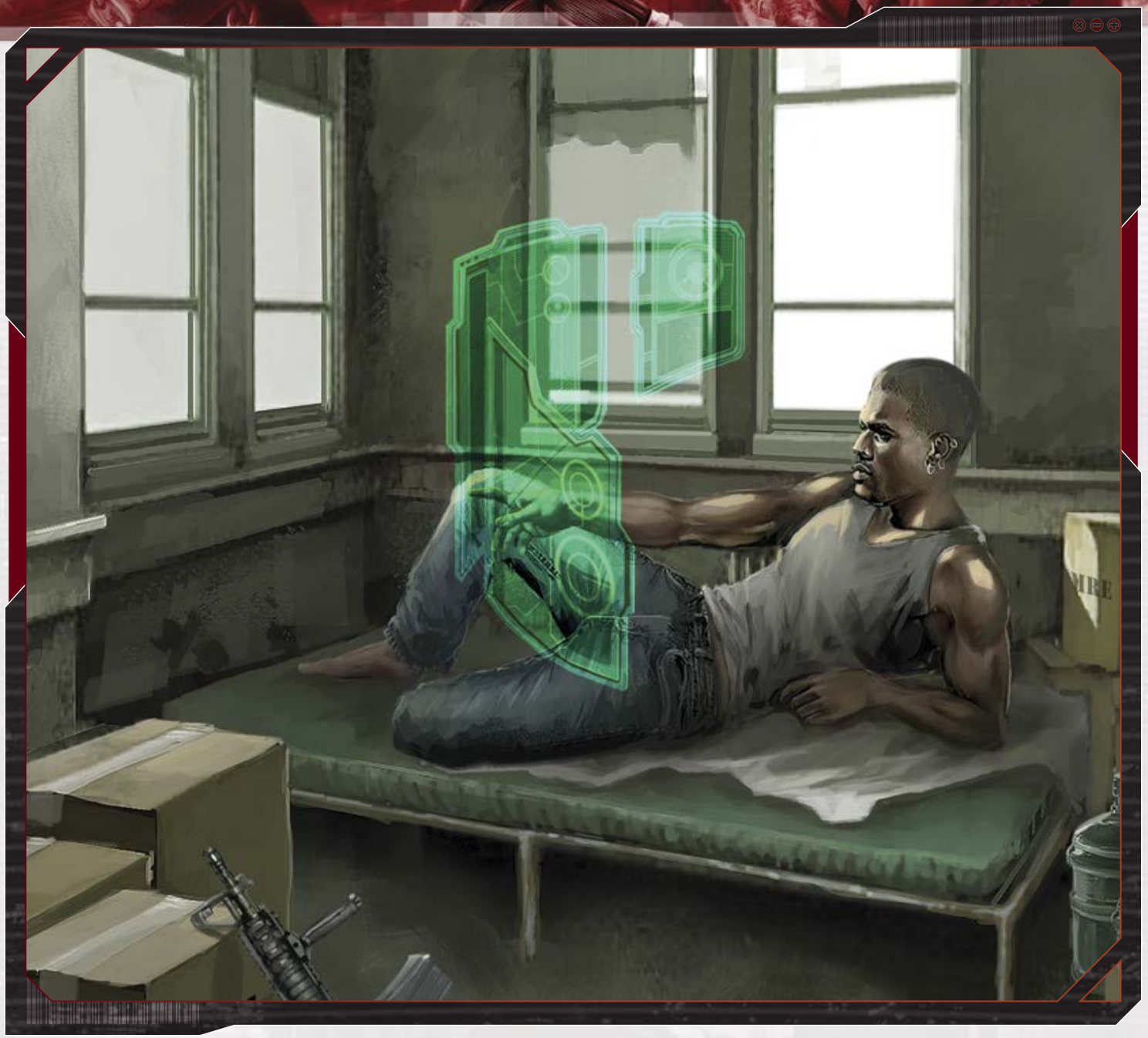
Магазин набит книгами — настоящими, твёрдыми, лежащими в руке. Мягкий шелест переплётов, хруст бумаги, запах старых страниц и пыли делают этот магазин усладой для органов чувств. А ещё книги можно купить. Это отличный бизнес для прикрытия, поскольку там появляется множество знающих (и эксцентричных) личностей. Просто постарайся помнить, что на самом деле ты бегущий в тенях.

- Комфорт и Потребности: 3
- Охрана: 5
- Соседство: 4
- Развлечения: 2
- Развлекательные активы: Торговля: товары (физические книги)
- Цена: 9,600¥ за месяц

ТИПИЧНЫЙ ДОМ СРЕДНЕГО ОБИТАТЕЛЯ ПРИГОРОДА

Белый забор. Гараж на две тачки. Все электронные удобства современной жизни. Такова была американская мечта двадцатого века, и пусть Соединённые Штаты разделены, для многих мечта осталась актуальной. И достижимой, нужно только продать душу и тело мегакорпе. Само собой, бегущему будет достаточно замаскироваться под зарплатного раба, и обладать достаточно толстым кошельком. И живи, пока не захочешь перемен.

- Комфорт и Потребности: 3
- Охрана: 3
- Соседство: 4
- Развлечения: 4
- Развлекательные активы: Грид-подписка, Покровитель искусств (Сиэтлский музей искусств), Общественный транспорт, Комната для медитаций/Бэт-пещера.
- Цена: 5,000 ¥ за месяц



ПАКЕТ НУЖЕН?

Одной из самых сложных задач для начинающего игрока является выбор одного из множества доступных вариантов экипировки. В *Shadowrun* есть пушки на все случаи жизни, не менее четырёх различных ножей, уровни жизни, транспортные средства, фальшивые ГРЕхи... всё это может свести с ума. Даже опытные игроки порой стонут над калькулятором, пытаясь с умом потратить всё до последней нюйены. Для упрощения этого процесса у нас есть предварительно собранные пакеты персонажей – комплекты снаряжения с заранее рассчитанными расходами нюйен и Кармы, позволяющие быстро и легко создавать новых персонажей. Наборы, представленные здесь, соответствуют определённой тематике, указанной в названии. Их предназначение – помочь тебе быстро и легко построить желаемого персонажа. Затраты нюйен и Кармы указаны под названием; во всех случаях количество нюйен кратно 2,000, так что каждый набор может быть полностью приобретён за указанное количеством кармы при создании персонажа. В пакетах часто отмечена Доступность для удобства использования.

ПАКЕТЫ ЭКИПИРОВКИ

Выбор экипировки жизненно важен для каждого бегущего. У каждого свои потребности в снаряжении — уличному самураю не помешают аугментации, эксперту по оружию нужен хороший выбор пушек, а декеру необходима кибердека, но есть и снаряжение, которое может подойти кому угодно. Ниже приводится множество различных пакетов, какие-то из них являются специализированными, а какие-то могут быть полезны для всех.

ОСНОВНЫЕ ПАКЕТЫ

Основные пакеты включают в себя наиболее важное для каждого бегущего снаряжение: начиная с фальшивого ГРЕха и коммлинка, и заканчивая бронёй, источником света и сертифицированным кредстиком, обеспечивающим удобство оплаты. Другие пакеты могут выглядеть слегка необычно, но они всё ещё не специализированы. Кто угодно может использовать основной пакет.

ПАКЕТ БЕГУЩЕГО-НОВИЧКА

(4,000¥/2 Кармы)

Подходящий для начинающих бегущих и людей, отвернувшихся от общества в целом, пакет бегущего-новичка включает едва рабочий фальшивый ГРЕх, который подойдёт, если нужно заказать пиццу или попасть в дешёвый кабак, но не выдержит реальной проверки. Простой пакет программного обеспечения "Добро пожаловать в Сиэтл" и респиратор доставят тебя куда угодно, хотя видок будет ещё тот. Подходит для уличных подонков и шаманов Крысы, хотя профессионалы, как правило, предпочитают снаряжение получше.

Пакет бегущего-новичка

Предметы	
Фальшивый ГРЕх (1)	КартСофт (город кампании)
Коммлинк Мета Линк	Стандартный кредстик
Лёгкий пистолет Кольт Америка Л36 с двумя запасными обоймами	Двадцать пластиковых наручников
100 стандартных патронов для легкого пистолета	Фонарик
Нож	Рюкзак (20 ¥)
Бронежилет	Респиратор (1)
Очки (1) с виз. каналом	

СТАНДАРТНЫЙ ПАКЕТ БЕГУЩЕГО

(10,000¥/5 Кармы)

Считающийся эталоном среди профессиональных бегущих, Стандартный Пакет Бегущего включает более совершенный фальшивый ГРЕх, более впечатляющий коммлинк, и достаточно снаряжения, как для бега в приличной команде, так и для обычной жизни. В дополнение к туристическому комплекту Сиэтла (теперь со звуковыми подсказками и аудиогидом к каждой ДР-ленте) он содержит защищённое радио для связи с командой и аварийную аптечку первой помощи – всё необходимое для поддержания здоровья союзников.

Стандартный пакет бегущего

Предметы	
Фальшивый ГРЕх (3)	Ушные вкладыши (1) со звуковым каналом
Комлинк Ренраку Сенсей	Металлические наручники
Нож	Десять пластиковых наручников
Бронежилет	Рюкзак (20¥)
Микро-трансивер	КартСофт (город кампании)
Фонарик	Респиратор (1)
Серебряный Кредстик	Набор выживальщика
Очки (1) с виз. каналом	Аптечка (1)

ПАКЕТ ОПЫТНОГО БЕГУЩЕГО

(20,000¥/10 Кармы) (12Н)

Всегда на шаг впереди простого бегущего, бегущий-ветеран выбирает Пакет Опытного Бегущего за его надёжный фальшивый ГРЕх, мощный коммлинк, укомплектованный передовой оптической и аудио-техникой, стиратель для этих надоедливых Wi-Fi меток, а также широкий спектр ситуативного оборудования для необычных ситуаций. Подняться по стене здания, проплыть по канализации, или даже выдержать химическую атаку, всё это – ежедневная рутина для бывалого бегущего. Часто упускаемый из виду компонент Пакета Опытного Бегущего — это простая портативная видеокамера. Предварительная разведка заметно упрощается, если ты можешь взглянуть на фотографии цели, а запись слов и поступков людей на видео заметно увеличивает количество возможностей для шантажа или торговли. Никогда не недооценивай силу наблюдения за наблюдателями. Или наблюдения за теми, кто наблюдает за наблюдателями. И так далее.

Пакет опытного бегущего

Предметы	
Фальшивый ГРЕх (4)	Рюкзак (20 ¥)
Комлинк Эрика Элит с симмодулем и субвокальным микрофоном	Металлические наручники
Нож	КартСофт (город кампании)
Бронежилет	50 метров троса
Микро-трансивер	Набор выживальщика
Стиратель меток	Водолазное снаряжение
Фонарик	Противогаз
Золотой кредстик	Респиратор (4)
Линзы (3) с визуальным каналом, сумеречным зрением и компенсатором вспышек	Альпинистское снаряжение
Ушные вкладыши (3) с звуковым каналом (25Г) и избирательным звуковым фильтром (2)	Фонарик (сумеречный свет)
Камера (1) с визуальным приближением	Аптечка (3)

ПАКЕТЫ ОРУЖИЯ И БОЕПРИПАСОВ

В тридах любят показывать коварных бегущих, способных решить любую проблему словами, ловких грабителей, крадущих у богатых, не поднимая шума, и магов, чьи пальцы могут свалить самого большого тролля взрывом усыпляющих искр. К сожалению, реальность такова, что большинство бегущих в тени полагаются на насилие при выполнении своих заданий, и хороший набор оружия неплохо помогает им в этом. отя не каждый бегущий сочится огневой мощью из каждого сантиметра тела, именно эта категория отделяет специалистов по оружию и уличных самураев от лиц и контрабандистов. И надо отметить, что зрители тридов ничуть не меньше любят гремящие выстрелы и громкие взрывы.

ПАКЕТ КЛАССИЧЕСКОГО САМУРАЯ

(2,000¥/1 Кармы) (9ОЛ)

Для традиционалистов придуман Пакет классического самурая. Бесспорно, наиболее узнаваемым признаком истинного самурая являются дайсё – парные клинки, катана и вакидзаси, носимые на бедре. Не так широко известны, но не менее важны кинжал, носимый у основания позвоночника, чаще всего используемый для резки и бритья, а также боккен, деревянный тренировочный меч. В конце концов, не стоит убивать спарринг-партнера. Комплект дополняют кимоно, пригодное для повседневных занятий, и обширная коллекция книг, напоминающая всем, что самурай – воин-поэт, а не головорез с мечом.

Пакет классического самурая

Предметы	
Катана	Боккен (считается дубинкой)
Вакидзаси (считается мечом)	ДатаСофт («Искусство войны», «Книга пяти колец», «Сказание о хайку» и другие разные произведения самураев и их поэзия)
Танто (считается боевым ножом)	Кимоно (50 ¥)

ПАКЕТ БЛИЖНЕГО БОЯ

(6,000¥/3 Кармы) (12Л)

Иногда человеку просто нужно убить. В наши дни большинство полагается на огневую мощь, но есть что-то особенное в том, чтобы смотреть в глаза человеку, когда он делает свой последний вздох. Существует что-то вроде стереотипа о том, не-эльфы обычно вооружены до зубов, но факты говорят о том, что более крупные металюди могут использовать свою мышечную массу, чтобы превратиться из просто опасных в смертельно опасных.

Пакет ближнего боя

Предметы	
Боевой топор	Дубинка
Катана	Телескопическая дубинка
Два ножа	Телескопический посох
Боевой нож	Кастет
Четыре метательных ножа	

ПАКЕТ МАСТЕРА КЛИНКОВ

(2,000¥/1 Кармы) (5Л)

Считающийся более изящным, чем рассчитанный на грубую силу Пакет ближнего боя, комплект клинков был классикой устрашения как минимум со времен пиратства, и продолжает наводить ужас даже сегодня. Можно ли иметь слишком много ножей? Я говорю нет!

Пакет мастера клинков

Предметы	
Два ножа	Дубинка
Два боевых ножа	Телескопическая дубинка
Два ножа выживальщика	

ПАКЕТ МОНОКНУТА

(20,000¥/10 Кармы) (12Н)

Говорят, есть два типа владельцев монокнутов: мертвые и очень, очень умелые. Опасный как для владельца, так и для цели, монокнут гарантирует, что ни один его носитель не останется невредимым надолго. Многие предпочитают восстанавливать свои тренировочные травмы кибернетикой. Если ты решил войти в этот элитный клуб, убедись, что оплатил страховку. Тебе она понадобится.

Пакет монокнута

Предметы	
Моноволоконный кнут	Контракт с ДокФургон (базовый) на один год, с предоплатой за реанимацию

СТАНДАРТНЫЙ ПАКЕТ ЛУЧНИКА

(2,000¥/1 Кармы) (8Л)

Бесшумный, но смертоносный, лук остаётся необычным, но понятным для многих бегущих в тени оружием. Им можно владеть совершенно законно: имея разрешение на охоту, можешь даже держать его на виду в своей машине. Спрос на использование луков всегда возрастает осенью, а также с выходом нового дополнения к симу Apache Eagle. Сезон охоты на уток? Сезон охоты на кроликов? Как насчет сезона охоты на Странствующего Рыцаря? В яблочко!

Стандартный пакет лучника

Предметы	
Десять инъекционных стрел (4)	Десять доз токсина наркоджет
Пятьдесят стрел (4)	Аварийный нож
Лук (4)	Набор выживальщика

ПАКЕТ ОПЫТНОГО ЛУЧНИКА

(2,000¥/1 Кармы) (12Л)

Стандартный пакет лучника подойдёт для людей и крепких эльфов, но лучник-тролль — настоящий кошмар для улиц. Пакет опытного лучника включает в себя один из наиболее мощных луков на рынке и соответствующие аксессуары (телефонные столбы в комплект не входят).

Пакет опытного лучника

Предметы	
Лук (6)	Дубинка
Пятьдесят стрел (6)	Два ножа
Пять инъекционных стрел (6)	Набор выживальщика
Пять доз токсина наркоджет	

ПАКЕТ ПИСТОЛЕТОВ «АРЕС»

(2,000¥/1 Кармы) (5Л)

Можно сказать, что Арес открыли кибернетическую эру, создав Арес Хищник, первый смартган, который мог соответствовать своей рекламе в полевых условиях. Тридцать лет и пять итераций спустя Арес остаётся ведущим производителем оружия на Земле, а их пистолеты управляют улицами. Доверься качеству Ареса.

Пакет пистолетов «Арес»

Предметы	
Тяжелый пистолет Арес Хищник V с быстро расстёгиваемой кобурой и четырьмя запасными обоймами	300 стандартных патронов для тяжелого пистолета
Лёгкий пистолет Арес Лайт Фаер 70 со скрытой кобурой и двумя запасными обоймами	60 стандартных патронов для легкого пистолета

ПАКЕТ ПИСТОЛЕТОВ «БОЛЬШОЙ БАБАХ»

(2,000¥/1 Кармы) (6Л)

Пусть и не настолько любимые, как Арес, Ремингтон и Ругер остаются в игре, поставляя самые внушительные стволы на рынке. Комнаточист может стрелять как цельнометаллическими пулями, так и дробью, в то время как Супер Вархок известен тем, что использует латунные гильзы. Нет ничего лучше, чем сплошной металл, гигантская отдача и раскаты грома в твоих руках.

«Большой бабах»

Предметы	
Тяжелый пистолет Ремингтон Комнаточист с быстро расстёгиваемой кобурой	40 стандартных патронов для тяжёлого пистолета
Тяжелый пистолет Ругер Супер Вархок с быстро расстёгиваемой кобурой и четырьмя ускорителями заряжания	150 стандартных патронов для тяжёлого пистолета, в упаковке
80 игольчатых патронов для тяжёлого пистолета	

ПАКЕТ ПИСТОЛЕТОВ «БРАУНИНГ И БЕРЕТТА»

(2,000¥/1 Кармы) (7Л)

Согласно беспристрастным опросам, Браунинг Ультра Пауэр, на протяжении многих лет удерживающий второе место в рейтинге пушек, стал тесно ассоциироваться с ищником (если конечно ты веришь, что в наше время ещё остались беспристрастные опросы). Зная, что любой хороший пистолет становится только лучше, если к нему есть запаска, Беретта совмещает надежность 201T с грубой силой Браунинга.

Пакет пистолетов «Браунинг и беретта»

Предметы	
Тяжелый пистолет Браунинг Ультра Пауэр, с быстро расстёгиваемой кобурой и тремя запасными обоймами	Легкий пистолет Беретта 201T со скрытой кобурой и двумя запасными обоймами
140 стандартных патронов для тяжёлого пистолета	210 стандартных патронов для лёгкого пистолета

ПАКЕТ ПИСТОЛЕТОВ «КОЛЬТ»

(2,000¥/1 Кармы) (7Л)

Не имея ни высоких технологий Ареса, ни грубой силы Ругера, Кольт остаётся на рынке пистолетов по одной простой причине: их оружие — самое надёжное. Вездесущие и ненавязчивые, кольты продаются по всему миру, благодаря чему их легко как найти, так и потерять.

Пакет пистолетов «Кольт»

Предметы	
Тяжелый пистолет Кольт Гавермент 2066 с быстро расстёгиваемой кобурой, лазерным прицелом и тремя запасными обоймами	Легкий пистолет Кольт Америка Л36 со скрытой кобурой и двумя запасными обоймами
280 стандартных патронов для тяжёлого пистолета	110 стандартных патронов для лёгкого пистолета

ПАКЕТ СКРЫТЫХ ПИСТОЛЕТОВ

(2,000¥/1 Кармы) (8Н)

отя все бегущие знают, что бывают ситуации, когда можно идти напролом, иногда приходится быть тихим и осторожным. Пакет скрытых пистолетов легко пройдёт через металлоискатель, но, если нужно будет пронести броню — ты сам по себе. Он предназначен для использования против целей без брони, для убийства наиболее уязвимых противников, или в качестве инструмента запугивания, который можно незаметно пронести мимо охраны. Особенно примечательно то, что Силверган практически бесшумен, а Палм Пистоль издаёт лишь тихий хлопок.

Пакет скрытых пистолетов

Предметы	
Тяжелый пистолет Арес Вайпер Силверган со скрытой кобурой и запасной обоймой	Скрытый пистолет Вальтер Палм Пистоль со скрытой кобурой
170 игольчатых патронов для тяжёлого пистолета	10 стандартных патронов для скрытого пистолета

ЛЁГКИЙ ПАКЕТ ОХРАННИКА

(2,000¥/1 Кармы) (8Л)

Этот пакет состоит из пары простых пушек, которые используются лёгкими охранными подразделениями по всему миру. Он включает в себя пистолет-пулемет НК-227, сочетающий взрывной огонь с заниженной ударной мощностью, которая не сможет пробить стену офиса и навредить гражданским. Поскольку рядовые охранники обычно не увешаны новейшим кибервэром, НК-227 использует простой лазерный прицел для повышения точности, в то время как Фичетти Секьюрити 600 служит отличной запасной пушкой.

Лёгкий пакет охранника

Предметы	
Пистолет-пулемёт НК-227 с четырьмя запасными обоймами	Лёгкий пистолет Фичетти Секьюрити 600 с быстро расстёгиваемой кобурой и двумя запасными обоймами
280 стандартных патронов для пистолета-пулемёта	90 стандартных патронов для лёгкого пистолета

ЛЁГКИЙ ПАКЕТ ОХРАННИКА ЯПОНОКОРПЫ

(2,000¥/1 Кармы) (7Л)

Конкурент более распространённого Лёгкого пакета охранника, Лёгкий пакет охранника японокорпы чаще всего можно встретить на обектах Сиавасэ и территориях, не находящихся под юрисдикцией закона об экстерриториальности. Основной ПП стреляет несмертельными гелевыми боеприпасами, безопасно сбивая цели с ног, чтобы их можно было допросить, но пули в запасных обоймах — настоящие. Некоторые бегущие в тени берут с собой такие комплекты, чтобы убить как можно меньше людей, создавая себе репутацию эдаких робин гудов.

Лёгкий пакет охранника японокорпы

Предметы	
Пистолет-пулемёт ШЧК Модель 100 и три запасных обоймы	60 гелевых патронов для пистолета-пулемёта
Лёгкий пистолет Беретта 201Т и запасная обойма	70 стандартных патронов для лёгкого пистолета
300 стандартных патронов для пистолета-пулемёта	Десять пластиковых наручников

ПАКЕТ СМАРТГАНОВ

(2,000¥/1 Кармы) (6Л)

Да, конечно, мечи хороши, но, когда тебе нужно гарантированно убить кого-то, ничто не поможет тебе лучше, чем смартган. Арес ищник — известный товар в кибер-сообществе, но Ингрэм Смартган считается отличным вариантом для уличного самурая уже два десятилетия. Корпораты его, конечно, не используют, но им же хуже.

Пакет смартганов

Предметы	
Пистолет-пулемёт Ингрэм Смартган X с двумя запасными обоймами	Тяжёлый пистолет Арес Хищник V с запасной обоймой
200 стандартных патронов для пистолета-пулемёта	30 стандартных патронов для тяжёлого пистолета

ПАКЕТ УЛИЧНОГО БОЙЦА

(2,000¥/1 Кармы) (4Л)

Дешевый и эффективный, Пакет уличного бойца полон различных способов борьбы с бандитами, один выстрел – один труп. Простой, надежный, одноразовый — это слова, идеально проходящие для описания этого набора. В то время как кибер-усиленный бегущий скорее всего будет искать что-то другое, новички и уличные крысы в любой момент могут собрать этот комплект. Может он, выглядит и не очень, но зато работает, *омаэ*.

Пакет уличного бойца

Предметы	
Дробовик Дефинс Т-250	100 игольчатых патронов для дробовика
Кастет	40 стандартных патронов для дробовика
Скрытый пистолет Стритлайн Спешал	100 стандартных патронов для лёгкого пистолета
Нож	30 стандартных патронов для скрытого пистолета
Лёгкий пистолет Кольт Америка Л36 с двумя запасными обоймами	

ТЯЖЁЛЫЙ ПАКЕТ ОХРАННИКА

(2,000¥/1 Кармы) (8Л)

Когда ситуация накаляется, охранники вызывают группы особого реагирования. На случай если ты захочешь встретить их их же игрушками, в яжелом пакете охранника есть ФН АР. Да, боеприпасы обычные, ничего особенного, но кто будет давать бронебойные патроны солдатам, использующим тактику “зажми и молись”? акже в комплект не входят наручники, что говорит само за себя.

Тяжёлый пакет охранника

Предметы	
Штурмовая винтовка ФН ХАР с амортизатором и шестью запасными обоймами	210 стандартных патронов для штурмовой винтовки

ДЕШЁВЫЙ ПАКЕТ СОЛДАТА

(2,000¥/1 Кармы) (4Л)

Нужна армия, но не можешь позволить себе наемников? огда собери толпу детей, накачай их камикадзе, сунь в руки пушки и посылай на врага волнами. Не рекомендуется к использованию бегущим в тени, ценящим свою жизнь, но кто знает, вдруг тебе понадобится вооружить парочку бандитов на дело. ы удивишься, узнав, сколько войн банд было выиграно этим комплектом.

Дешёвый пакет солдата

Предметы	
300 стандартных патронов для штурмовой винтовки	Три одноразовых ингалятора (10¥ каждый)
Мачете (считается за меч)	Три дозы камикадзе
Штурмовая винтовка Кольт М23 с четырьмя запасными обоймами	

ПАКЕТ СТРЕЛКА — АРЕС АЛЬФА

(8,000¥/4 Кармы) (12Н)

Говори, что хочешь про фиаско Экскалибура, но факт остаётся фактом: Арес Альфа стоит на вершине мира штурмовых винтовок, подобно титану, бросая вызов любому, готовому спустить её с Олимпа. Она не попадает в руки большинства бегущих в тени, как потому, что оборот таких пушек жёстко контролируется, так и потому, что мало кто любит привлекать внимание таким заметным оружием. Добавь к этому микрогранаты и режимы огня, скорее подходящие для войн в пустыне, чем для взлома и проникновения, и ты получишь первоклассный смартган со смертельной точностью. Не пытайся пронести его мимо охраны, и всё будет в порядке.

Пакет стрелка — Арес Альфа

Предметы	
Штурмовая винтовка Арес Альфа с амортизатором, аэроподрывом и восьмью запасными обоймами	120 разрывных патронов для штурмовой винтовки
500 стандартных патронов для штурмовой винтовки	Двенадцать разрывных микрогранат
40 бронебойных патронов для штурмовой винтовки	Двенадцать осколочно-фугасных микрогранат

ПАКЕТ СНАЙПЕРА

(22,000¥/11 Кармы) (12Н)

Бум, хэдшот. Способный пробивать тяжело бронированные шлемы, стены и двигатели стрелок, использующий Арес Дезерт Страйк подобен Богу, карающему цель молнией с небес. Сама пушка толщиной примерно с отбойный молоток (и почти в два раза длинее!), но, брат, если тебе нужно будет заявить о своей точке зрения, тебя услышат.

Пакет снайпера

Предметы	
100 бронебойных патронов для снайперской винтовки	100 разрывных патронов для снайперской винтовки
Снайперская винтовка Арес Дезерт Страйк с сумеречным зрением и смартлинком, совмещённым с оптическим прицелом	

ПАКЕТ СПОРТСМЕНА

(4,000¥/2 Кармы) (4Л)

Самое лучшее в Пакете спортсмена это то, что он легален почти в любом уголке Северной Америки. Салиш-Ши могут проверить все твои разрешения и лицензии на простой Арес Хищник, но покажи им ружьё для охоты на оленей, и тебя спокойно пропустят. К Пакету спортсмена прилагается охотничий лук и незамысловатое снаряжение лесника. Ничего особенного.

Пакет спортсмена

Предметы	
Охотничье ружьё Ремингтон 950 с оптическим прицелом, дополненным сумеречным зрением	
Лук (Рейтинг 4)	Оранжевый жилет (5¥)
Нож выживальщика	Двадцать стрел (Рейтинг 4)
Нож	250 стандартных патронов для снайперской винтовки
Набор выживальщика	Flashlight

ПАКЕТ МЕТАТЕЛЯ ДРОТИКОВ

(2,000¥/1 Кармы) (8Л)

Ты удивишься, узнав, насколько популярен этот пакет. Первоначально разработанный для усмирения больших кошек (а впоследствии и паратварей) в зоопарках, дротик, полный транквилизатора, действительно может значительно ускорить захват объекта. Пакет Метателя дротиков также пригодится мягкосердечным бегущим, ненавидящим убивать громил из службы безопасности, просто делающих свою работу.

Пакет метателя дротиков

Предметы	
Духовое ружьё Парашилд (или два духовых пистолета Парашилд)	10 инъекционных дротиков
Многоразовый шприц (25¥)	14 доз токсина наркоджет

ПАКЕТ ШТУРМОВОГО ОРУЖИЯ

(6,000¥/3 Кармы) (12Н)

Теперь поговорим о качественном скорострельном оружии. Легкий пулемет был любимым оружием бегущих-наёмников как минимум с 2050-го и пока не собирается сдавать позиции. Бывает, нужно заполнить небо свинцом и намекнуть противнику, что лучше не высовываться некоторое время. Ленты с боеприпасами намного упростят этот процесс, а сошка поможет наёмникам размерами меньше орка контролировать направление стрельбы. Риггеры присобачат эту пушку почти к чему угодно.

Пакет штурмового оружия

Предметы	
Лёгкий пулемёт Ингрэм Вэлиэнт	Сошка или пулемётная лента на 100 стандартных патронов для пулемёта

ПАКЕТ СТРЕЛКА — СРЕДНИЙ ПУЛЕМЁТ

(8,000¥/4 Кармы) (12Н)

Пока риггеры и наёмники предпочитают Вэлиэнт, тролли, кажется, считают способность брать пушки от Стоунер в одну руку, поводом для расовой гордости. Все остальные на планете либо держат пулемёты на идущей в комплекте треноге, либо ставят на технику, но, начиная с известной выходки Дональда "ДА-нольда" Кляйна в Тролль Нахте, все металюди выше двух метров ростом считают, что они обязаны размахивать одной из таких.

Пакет стрелка — средний пулемёт

Предметы	
Пулемёт Стоунер-Арес M202	50 стандартных патронов
Тренога	Две пулемётные ленты, по 100 стандартных патронов для пулемёта в каждой

ПАКЕТ РАКЕТЧИКА

(16,000¥/8 Кармы) (10Н)

Хочешь узнать, как Ацтехнолоджи конкурирует с Аресом? Продают комплекты из пяти одноразовых ракетометов вместо одного многоразового и пяти ракет. Качество страдает, но они настолько дёшевы и многочисленны, что даже некоторые бандиты могут позволить себе парочку по праздникам. Раздай такой каждому из своих друзей, и сможете сыграть раунд-другой в "приколи дракону хвост".

Пакет ракетчика

Предметы	
Пять одноразовых ракетомётов Ацтехнолоджи Страйкер	Пять разрывных ракет

ПАКЕТ ПУЛЕМЁТНЫХ ЛЕНТ

(2,000¥/1 Кармы) (2Л)

Нет ничего лучше хорошей коробки боеприпасов. Патроны для пулемётов идут в лентах по сто штук в каждой, но всегда можно соединить ленты для создания нескончаемого потока свинцового дождя. Плюс ты получишь коробку для хранения!

Пакет пулемётных лент

Предметы
Десять пулемётных лент, по 100 стандартных патронов в каждой

ЯЩИК ПАТРОНОВ №1

(2,000¥/1 Кармы) (2Л)

Существует ли что-то более неприятное, чем остаться без боеприпасов посреди перестрелки? Если ты собираешься устроить такую, убедись, что патронов хватит на всех. Это простая вежливость.

Ящик патронов №1

Предметы
1,000 стандартных патронов*

ЯЩИК ПАТРОНОВ №2

(2,000¥/1 Кармы) (12Н)

Обычные боеприпасы подойдут обычному человеку, но, если тебе нужны качественные пули, тебе придётся на них заработать. Экзотические боеприпасы трудно найти, они дорого стоят и крайне незаконны. Тебе придётся считать каждый выстрел, ведь палить на автомате слишком дорого.

Ящик патронов №2

Предметы	
100 бронебойных патронов*	100 разрывных патронов*

ЯЩИК ПАТРОНОВ №3

(2,000¥/1 Кармы) (6Л)

Для бегов, на которых никого не нужно убивать, тебе понадобятся несмертельные боеприпасы. Их легче найти, чем большинство альтернативных типов боеприпасов, но они уже не так популярны, как несколько лет назад. Шоковые патроны прошли через множество юридических разбирательств и не слишком удовлетворили адвокатов. Гелевые патроны всё ещё оправдывают свою рекламу и достаточно дёшевы, чтобы использовать их для автоматического огня.

Ящик патронов №3

Предметы	
160 гелевых патронов*	200 шоковых патронов*

ЯЩИК ПАТРОНОВ №4

(2,000¥/1 Кармы) (12Н)

Простой. Эффективный. Незаконный как чёрт. Одного такого ящика хватает большинству бегущих до конца карьеры. Ну, или пока их не арестуют или не закопают поглубже.

Ящик патронов №4

Предметы
250 патронов для штурмовой пушки

ЯЩИК ПАТРОНОВ №5

(2,000¥/1 Кармы) (8Л)

Для всех любителей искусно вывести противника из строя, как насчет месячного запаса наркоджета? То, что надо для львов, троллей и накачанных джазом парней, которым стоит некоторое время вздремнуть. Отлично подойдёт любому медику в твоей команде.

Ящик патронов №5

Предметы
40 доз токсина наркоджет

Примечание к ящикам патронов

* Обрати внимание на то, что боеприпасы, содержащиеся в ящике патронов, должны быть определены категорией оружия (т.е. лёгкий пистолет, тяжёлый пистолет, штурмовая винтовка и т.д.) при покупке. Содержимое ящиков можно смешивать, но количество патронов каждой категории должно быть кратно десяти. Так что у тебя может быть 20 патронов для лёгких пистолетов и 80 для тяжёлых, но не 25 для лёгких и 75 для тяжёлых. Боеприпасы по умолчанию поставляются без упаковки, но ничто не мешает тебе купить упакованные боеприпасы по той же цене.

ЯЩИК ГРАНАТ №1

(2,000¥/1 Кармы) (11Н)

Говорят, попадание на ближней дистанции считается только для подков и ручных гранат. Ну, с этим набором ты уже на полпути к цели. К сожалению, в комплекте не идёт пакетик начос, которые отлично подошли бы к сальсе, в которую ты превратишь своих врагов.

Ящик гранат №1

Предметы	
Десять разрывных гранат	Десять осколочно-фугасных гранат

ЯЩИК ГРАНАТ №2

(2,000¥/1 Кармы) (6Л)

Нужно меньше осколков смертельного металла, кружащихся вокруг? Что-то более подходящее для проникновения и зачистки? Попробуй второй ящик гранат! Дым в глазах врагов, перец в их носах, а затем и тошнота в их животах. Очистка проходов за один бабах!

Ящик гранат №2

Предметы	
Пять светошумовых гранат	Пять гранат с рвотным газом
Десять дымовых гранат	Семь перцовых гранат
Пять гранат со слезоточивым газом	Пять термальных дымовых гранат

ПАКЕТЫ БРОНИ

Оружие, гранаты и сталь неплохо справляются с противником, но, если ты хочешь вернуться домой и насладиться плодами своих злодеяний, тебе понадобится броня. Большинство людей используют бронежилеты из основных наборов или высококлассные куртки, но для тех, кому нужно нечто большее, существуют пакеты брони.

ПАКЕТ ПРОЙДОХИ

(2,000¥/1 Кармы)

Наиболее популярный вариант среди профессиональных бегущих, пакет пройдохи разработан с учётом ужасной погоды Сиэтла. Длинное пальто помогает скрыть всё, что ты захочешь оставить незамеченным (по крайней мере, до тех пор, пока ты сам не захочешь это продемонстрировать), и химически обработано для защиты от кислотного дождя, дабы сохранить остальную одежду свежей и чистой. Поскольку пальто принято снимать, в наборе есть запасной комплект бронированной одежды для чрезвычайных ситуаций, к примеру, если пальто придётся сдать при обыске. И наконец, ты получишь довольно качественный респиратор для тех дней, когда индекс загрязнения воздуха колеблется на уровне 300. Урбанизация!

Пакет пройдохи

Предметы	
Бронеплащ с химической защитой (2)	Респиратор (3)
Бронированная одежда	

ПАКЕТ «КУРТКА-ВЕЗДЕХОД»

(4,000¥/2 Кармы) (6)

Изначально носимая самим Джонни Спинрадом, куртка-вездеход от Спинрад Индастриз соответствует его безупречной репутации законодателя моды. Она достаточно бронирована, чтобы спасти своего владельца, оплошавшего при выполнении высокоскоростного трюка, огнеупорна, спасает от холода до сорока градусов ниже нуля и даже от прямого попадания кислоты, в ней есть всё, что нужно!

Пакет «Куртка-вездеход»

Предметы
Бронированная куртка с химической защитой (4), защитой от огня (4) и утеплителем (4)

ПАКЕТ «НЕОНОВЫЕ НОЧИ»

(2,000¥/1 Кармы) (1Л)

Большинство бегущих в тени не хотят, чтобы их замечали, но иногда так и хочется прокричать небесам о своем присутствии. И ничто не поможет тебе с этим лучше, чем «Неоновые ночи». Обтягивающий костюм притягивает взгляды даже в выключенном состоянии, но лёгким касанием коммлинка его можно заставить показать широкий ассортимент цветов и рисунков, от классической окантовки до сменяющейся рекламы, логотипов команд, твоих любимых произведений искусства или просто излучать свет в такт музыке. В костюме тут и там вшиты куски шоковой ткани, чтобы быть уверенным в том, что прохожие будут смотреть, но не трогать. Это удобно для курьеров, но мы настоятельно рекомендуем отключать электрошок в клубах. Доверься нам в этом вопросе.

Пакет «Неоновые ночи»

Предметы
Комбинезон городского исследователя со шлемом, электрохроматической модификацией, непроводимостью (2) и шоковыми примочками

ПАКЕТ «НОЧНАЯ ПТИЦА»

(4,000¥/2 Кармы) (12Л)

Большинство бегущих предпочитают толстую броню, но с пакетом «Ночная Птица» ты скорее будешь стараться избежать атаки. Любимый потенциальными ниндзя по всему миру костюм, покрывающий всё, кроме глаз, морфическим материалом, имитирующим окружающие цвета для максимальной скрытности, дополнен перчатками геккона для проникновения в секретные комплексы. В комплекте идёт пара налобных фонарей, один для работы с очками ночного видения, другой — на случай, если тебе нужно будет видеть настоящие цвета.

Пакет «Ночная птица»

Предметы	
Костюм-хамелеон с гасителем температуры (4)	Фонарик (сумеречный свет)
Перчатки геккона	Фонарик

ПАКЕТ «СТИЛЬНЫЙ КОСТЮМ»

(2,000¥/1 Кармы) (1Л)

Любимый как лицами, так и джонсонами Аукционист начал из-под полы продавать "Лицемер", костюм, разработанный только для того, чтобы цеплять на себя логотипы новомодных корпораций. Конечно, ты можешь полностью изменить цвет костюма или даже активировать яркие дисплеи, скорее подходящие для банды байкеров, но по-настоящему стильный владелец знает, что тонкие изменения внешнего вида бывают куда более эффективны.

Пакет «стильный костюм»

Предметы
Бизнес-костюм акционера с электрохроматической модификацией

ПАКЕТ «ТАКТИЧЕСКИЙ ШЛЕМ»

(6,000¥/3 Кармы) (11Л)

Ты будешь шокирован, узнав, сколько бегущих в тени не носят шлем. Да, он немного сужает периферийное зрение, но в то же время он не даёт расплющить твою тыковку, а это того стоит. И раз уж ты собираешься надеть шлем, то стоит выбирать его с умом, а нет шлема умнее тактического. Его забрало оснащено современными приспособлениями для ночного боя, защитой от дульной вспышки или внезапного включения света, а также надёжной связью со смартганом, позволяющей тебе быть уверенным в том, куда полетит каждая пуля. Ты также получишь коммуникационное оборудование и мощную защищённую сеть для общения и отслеживания товарищей по команде. На нём даже установлен фонарь для охоты на жуков. Как можно его не любить?

Пакет «Тактический шлем»

Предметы	
Шлем с визуальным каналом, компенсацией вспышек, сумеречным зрением, и смартлинком	Коммлинк Гермес Икона
Микро-передатчик (установлен на шлеме)	Фонарик

ПАКЕТ ТОЛСТОКОЖЕГО

(2,000¥/1 Кармы) (6)

Если тебя никогда не отводили в сторону и не допрашивали просто за то, что у тебя клыки, ты не поймёшь, зачем этой куртке защищающая от электрошокеров подкладка. Что же до обладателей клыков? Всегда пожалуйста.

Пакет толстокожего

Предметы
Бронированная куртка с непроводимостью (4)

ПАКЕТ ТАНКА

(4,000¥/2 Кармы) (10Л)

Если тебе по-настоящему нужна дополнительная защита, ты не ошибёшься, выбрав пакет танка. Основным элементом снаряжения является полицейский щит, снабжённый стандартным контактным электрошокером, чтобы держать людей на расстоянии, также он был специально доработан для защиты от коктейлей Молотова. К нему прилагается шлем стандартного образца, забрало которого предназначено для защиты лица от перцового спрея и светошумовых гранат, если нужно помочь толпе разойтись. На случай если ты захочешь немного понабивать морды, двойная доза нитро под подбородок проследит за тем, чтобы морды оставались набитыми. В комплекте даже идёт соответствующая дубинка! Если ты когда-нибудь хотел отплатить Одинокой Звезде их же монетой, или если тебе просто нравится играть роль стены, за которую может спрятаться твоя команда во время эвакуации, пакет танка создан для тебя.

Пакет танка

Предметы	
Шлем с компенсацией вспышек и химической защитой (4)	Два одноразовых ингалятора, по дозе нитро в каждом
Полицейский щит с защитой от огня (4)	Дубинка

КИБЕРПАКЕТЫ

Добавляя "кибер" в "киберпанк", кибер-наборы стоят на границе между мясом и машиной. Не каждый готов оттяпать свои вполне рабочие части тела ради электронного апгрейда, но к тем, кто готов заплатить эту цену, приходит сила. Обрати внимание на то, что большинство людей купят только один или два обычных пакета оружия, брони или уровня жизни, но те немногие, кто используют киберпакеты, часто берут сразу несколько. В отличие от большинства пакетов оборудования, мы разбили их на куски поменьше, чтобы помочь персонажам выбрать именно те апгрейды, которые они хотят. Всегда можно потратить немного нюйен на запасной нож, но Сущность — драгоценный ресурс, который не стоит тратить впустую.

БЮДЖЕТНЫЙ ПАКЕТ ДЖЕКА

(40,000¥/20 Кармы) (4) (0.2 Сущности)

Шокирующе дорогой для оборудования начального уровня, Бюджетный пакет джека — это первый шаг в огромный мир скилсофта, используемых младшими руководителями по всему миру. Его часто используют как станцию перевода, оснащённую лингвасофтами для любого места, куда их могут перевести. Однако, когда на сцену ворвался Хоризон, куда популярнее стала их Система Сингулярность, а вместе с ней и Знаниесофт Пятница, использующийся как личный секретарь. Пятница знает твоё расписание, может искать данные в Матрице и держать в курсе имен и должностей коллег. Либо можешь вкачать знание алгебры. Тебе решать.

Бюджетный пакет джека

Предметы
Скилджек (2)

СТАНДАРТНЫЙ ПАКЕТ ДЖЕКА

(80,000¥/40 Кармы) (8) (0.4 Сущности)

Вот это — другой разговор! Может бюджетный джек и передаст твои слова с жестикуляцией, зато стандартный пакет джека обладает достаточной сырой мощностью, чтобы служить как специализированным переводчиком, так и личным хранилищем науки и всякой всячины. Предзакажи Пятницу Плюс и получишь доступ к более мощному набору данных, к примеру, к автоматизированным обновлениям соцсетей P2.0, отрецензированным предложениям и многому другому. Стандартному пакету джека доступны знаниесофты достаточно мощные, чтобы дать своему владельцу базовые знания в любой области, позволяя руководителям включиться в проект, сразу понять его основные концепты и позволить их естественной изобретательности продать товар. В сочетании со скилвэром, он достаточно хорош, чтобы ты мог болтать с вашим боссом во время игры в гольф, гандбол, прыжков с парашютом или любого другого его хобби, не смущаясь.

Стандартный пакет джека

Предметы
Скилджек (4)

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ ДЖЕКА

(120,000¥/60 Кармы) (12)
(0.6 Сущности)

Вот мы и добрались до лучшего из лучших. Общайся как местный житель, получи тот диплом по биологии, о котором всегда мечтал, или держи статистику каждого игрока Бостон Ред Сокс за всю историю под рукой. Хотя, скорее, под нейроном. Забей. Главное это то, что в этом мире тебе не найти скилджеков лучше. Не забудь приобрести Пятницу Платинум, она стоит каждой потраченной нюйены. Единственный реальный недостаток Продвинутого Пакета Джека — это тот факт, что ты не найдёшь скилвэра, который был бы способен совладать с его сырой мощностью. С другой стороны, ты вряд ли сможешь запустить много софтов параллельно со скилджеком такого уровня, так что это скорее всего не вызовет особых проблем.

Продвинутый пакет джека

Предметы
Скилджек (6)

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ СКИЛВЭРА

(40,000¥/20 Кармы) (8)
(0.2 Сущности) (необходим скилджек)

"Это как круиз-контроль для человеческого тела" — именно так обычно описывают скиллвэр. Базовый пакет скилвэра позволяет на автомате показывать карточные фокусы, переключать автомобильные передачи или ремонтировать бытовую технику, но тебе лучше не заниматься чем-то потенциально опасным с его помощью. С другой стороны, если тебе нужно посадить самолёт здесь и сейчас, у тебя скорее всего нет времени на посещение лётной школы, так что это неплохой вариант.

Базовый пакет скилвэра

Предметы
Скилвэр (2)

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ СКИЛВЭРА

(60,000¥/30 Кармы) (12)
(0.3 Сущности) (необходим скилджек)

Лучший из доступных большинству населения, продвинутый пакет скилвэра способен дать тебе компетенцию почти в любой области. Весьма существенно отличающийся от однозадачных скилвэров, используемых на дешёвых фабриках третьего мира, продвинутый скилвэр позволяет выбирать из широкого спектра навыков те, которые сочтёшь нужными чтобы прожить ещё один день, если не выиграть в процессе пару призов. От прыжков с парашютом до разведения огня при помощи пары палок или ремонта оружия, ты будешь готов ко всему. А если остальные варианты провалятся, всегда можно скачать Кунг-Фу.

Продвинутый пакет скилвэра

Предметы
Скилвэр (3)

ПАКЕТ ТУРИСТА

(2,000¥/1 Кармы) (2)
(необходим скилджек)

Лингвасофт, заточенный на адаптацию языков и предназначенный для путешественников. Сложные предложения для него — чересчур, но фразы типа “Сколько стоит?”, “Эй, мне больно!” и “Где здесь туалет?” запрограммированы прекрасно, как и ожидаемые на них ответы. Разве нужно что-то ещё?

Пакет туриста

Предметы
Лингвасофт (2)

ПАКЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКА

(4,000¥/2 Кармы) (2) (необходим скилджек)

Лингвасофт для тех, кто хочет сойти с туристической тропы и увидеть настоящую страну. Пакет лингвасофта путешественника достаточно продвинут, чтобы обрабатывать все предложения, кроме самых сложных, до такой степени, что ты годами сможешь жить в чужой стране, не утруждая себя изучением ни одного слова местного языка.

Пакет путешественника

Предметы
Лингвасофт (4)

ПАКЕТ ПОСЛА

(6,000¥/3 Кармы) (2) (необходим скилджек)

Один из лучших лингвасофтов, пакет посла позволит тебе говорить на любом языке, как на родном. Возможно, даже поправлять местных жителей, когда они ошибаются. Тебе, наверное, не стоит, но ты сможешь.

Пакет посла

Предметы
Лингвасофт (6)

ПАКЕТ «ДИПЛОМ-НА-ЧИПЕ»

(4,000¥/2 Кармы) (4) (необходим скилджек)

Примерно равный посещению углублённых курсов в средней школе, пакет «Диплом-На-Чипе» даст тебе доступ к широкому, но не особенно глубокому набору знаний. В нём достаточно причудливых слов, чтобы заставить людей, у которых нет никаких познаний в этой области, думать, что ты знаешь, о чём говоришь. Ты удивишься тому, насколько даже базовое понимание химии, анатомии и экономики может выручить тебя.

Пакет «диплом-на-чипе»

Предметы
Знаниесофт (2)

ПАКЕТ «УЧЁНАЯ-СТЕПЕНЬ-НА-ЧИПЕ»

(8,000¥/4 Кармы) (4) (необходим скилджек)

Примерно равный степени бакалавра, пакет «Учёная-Степень-на-Чипе» является одним из самых популярных пакетов знаниесофтов на рынке. Ты сможешь освоить любую профессию, просто вставив чип, и работать на соответствующем уровне. Да, конечно, ты никогда не заработаешь повышение, но тебя и не уволят. Распоряжаться своими финансами? Освоить корпоративную инфраструктуру Ареса? Бросить крысиные бега и уйти кустарно выращивать капусту на ферме на севере штата? Для всего этого есть свой чип.

Пакет «учёная-степень-на-чипе»

Предметы
Знаниесофт (4)

ПАКЕТ «ДОКТОРСКАЯ-НА-ЧИПЕ»

(12,000¥/6 Кармы) (4) (необходим скилджек)

Вершиной этой линейки является пакет «учёная-степень-на-чипе», который делает из вас настоящего мастера в своей области, даже если в своей жизни вы никогда не открывали файл данных на эту тему. Академические темы являются наиболее востребованными, но вы так же можете найти полную историю городских междоусобиц, список основных политических групп СКАШ (включая списки меценатов) и даже «кабинетных генералов», с помощью этих данных вы можете воспроизвести сотни сражений в своей голове и увидеть, как они закончатся, если вы вмешаетесь. Возможно, самый необычный из них называется «Трумэн», который включает в себя полную историю жизни одного сотрудника Хоризон, подробно описывая каждый момент его жизни во всех деталях. Странно, что это начитается с его детства, задолго до того как Хоризон возникла как корпорация. Как они это делают?!

Пакет «докторская-на-чипе»

Предметы
Знаниесофт (6)

ПАКЕТ «ХОББИ-НА-ЧИПЕ»

(10,000¥/5 Кармы) (8) (необходим скилджек и скилвеэр)

Базовое навыки в любом из десятков видов деятельности, от дельтапланеризма до подводного плавания и альпинизма, а также более обычные занятия, такие как гольф, теннис или насаживание на заточку парня в душе. Ну вы понимаете, обычные семейные развлечения. Вы не выиграете ни одного конкурса, но сможете участвовать в делах компании и не выставить себя дураком.

Пакет «хобби-на-чипе»

Предметы
Актисофт (2)

ПАКЕТ «КОМПЕТЕНСТНОСТЬ-НА-ЧИПЕ»

(30,000¥/15 Кармы) (8) (необходим скилджек и скилвеэр)

Если вы действительно хотите произвести впечатление на босса, ведите «свою игру» с помощью пакета «Компетенстность-на-чипе». Два связанных активных умения позволяют вам смешивать и сочетать их, используя в более широком диапазоне. Конечно, вы всё еще недостаточно хороши, чтобы победить босса в его собственной «игре», но вы на голову выше того, что можно от вас ожидать, и это может открыть нужные двери. Бегущие в тени никогда не знают, куда их отправит очередная работа или каких навыков она потребует, так почему бы не быть готовым? Если у вас под рукой будет несколько чипов, вы сможете вмешаться, когда кого-нибудь из членов команды убьют. Как в тот дерьмовый день, когда единственный пилот поймал смертельное отравление свинцом, а никто другой не знал, как работают рычаги управления. Не будь таким парнем. Будь компетентным.

Пакет «Компетенстность-на-чипе»

Предметы
Два актисофта (3)

Часто сочетаемые пары: Притворство (Имитация и Выступление), Паркур (Гимнастика и Бег), Медик (Первая Помощь и Медицина), Боец (Клинки и Безоружный Бой), Ковбой (Длинноствольное Оружие и Пистолеты), Босс (Лидерство и Переговоры), Скаут (Выживание и Выслеживание), Техник (Компьютеры и Софт), Механик (Автомеханика и Промышленная Механика), Поп-Звезда (Маскировка и Выступление), Солдат (Оружейник и Автоматы)

ПАКЕТ «ДАТА-КУРЬЕР»

(6,000¥/12 Кармы) (12) (0.1 Сущности)

В наши дни высокоскоростной беспроводной передачи данных легко забыть, что данные не защищены. Линии могут быть взломаны, файлы расшифрованы, а в Матрице прячутся жадные до такой инфы декеры. Информация, которую необходимо сохранить в безопасности, часто отправляется с курьером, загружается в его хранилище данных и защищена прочной стеной шифрования. Никогда не стоит недооценивать Курьерскую Сеть.

Пакет «Дата-курьер»

Предметы
Блокировщик Данных (6)

ПАКЕТ «СИМ-ЗАПЕЧАТЛЕНИЕ»

(12,000¥/6 Кармы) (12Л) (0.7 Сущности)

Киберглаза остаются единственным наиболее распространенным обновлением в мире кибернетики для тех, кто хочет по-настоящему «увидеть» мир, пакет «Сим-запечатление» делает еще один шаг вперед. Благодаря способности записывать все, что вы чувствуете или ощущаете на вкус, эмоции, которые вы испытываете при взаимодействии с миром, и возможности воспроизводить эти данные в любое время, когда вы захотите, и испытать их снова, владельцу пакета «Сим-запечатление» больше никогда не придется довольствоваться только обычными переживаниями. Обязательно подберите киберглаза и киберуши для полного опыта!

Пакет «Сим-запечатление»

Предметы	
Датаджек	Бустер вкуса (1)
Обонятельный бустер (1)	Симриг

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «ГЛАЗА БОЙЦА»

(5,000¥/4 Кармы) (8Л) (0.2 Сущности)

Хотя можно сказать, что кибернетические глаза не влияют на вашу человечность так же, как многие другие улучшения, но этот опыт позволит вам отличить простого прохожего от человека готового к нападению. Одно дело надеть пару умных очков, совсем другое — нацелить прицельную сетку на каждое лицо, с которым вы сталкиваетесь. Покойся с миром, человек с ножом.

Базовый пакет «Глаза бойца»

Предметы
Киберглаза (1) с визуальным каналом, камерой и смартлинком

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «ГЛАЗА БОЙЦА»

(14,000¥/7 Кармы) (4) (0.3 Сущности)

В то время как базовые «Глаза бойца» разработаны для людей с ограниченным бюджетом, установка продвинутого варианта поднимает вас на ступеньку выше как в слабом освещении, так и в термографическом зрении, а также компенсирует блики, позволяя справиться с яркими вспышками во время битвы. Только для уличных самураев и наёмников.

Продвинутый пакет «Глаза бойца»

Предметы
Киберглаза (2) с визуальным каналом, камерой, компенсацией вспышек, сумеречным зрением, смартлинком и термографическим зрением

ПАКЕТ «ГЛАЗА ОРЛА»

(14,000¥/7Кармы) (6) (0.2 Сущности)

Этот пакет не используется в боевых действиях и легален везде, где бы вы ни находились, заменив тем самым слабые от рождения глаза современной кибероптикой, которая выделяет важные детали и имеет потрясающий зум. Они также бывают разных цветов!

Пакет «Глаза орла»

Предметы
Киберглаза (1) с визуальным каналом, камерой, усилением зрения (2) и визуальным приближением

ПАКЕТ «ЗАЯЧЬИ УШИ»

(18,000¥/9 Кармы) (6) (0.2 Сущности)

Несмотря на то, что кибероуши, как правило, напоминают мета-человеческие уши, их можно стилизовать в любой форме, от классических спортивных усиков-антенн до острых кончиков как у эльфов, включая всё то, что только может придумать ваше воображение. Неважно, как они выглядят внешне, важно то, что внутри, что позволяет вам сосредоточиться на двух вещах одновременно, исключая все остальные звуки вокруг вас, а также отслеживать локальные каналы ДР и усиливать звуки, которые вы отметили как важные

Пакет «Заячьи уши»

Предметы
Кибероуши (1) с звуковым каналом, усилением слуха (2) и избирательным звуковым фильтром (2)

ПАКЕТ «ПУЛЕНЕПРОБИВАЕМЫЙ ДЖЕФ»

(24,000¥/12 Кармы) (12Л) (2 Сущности)

В современном мире всё больше и больше бегущих в тени отворачиваются от кибервэра в пользу менее вредоносного биовэра. Это хорошо и всё же, есть несколько вещей, на которые способен метал, которые мясо просто не может сделать, и на вершине этого списка — способность рикошетить пули. Пакет «Пуленепробиваемый джеф» может и выглядит не очень красиво, но его носитель способен получить выстрел Хищника в грудь и подняться, или взрыв ракеты над своим плечом, едва вздрогнув. Что является отличным зрелищем, когда вы хотите кого-то запугать.

Пакет «Пуленепробиваемый джеф»

Предметы	
Укрепление Костей (алюминий)	Кожаное Покрытие (2)

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «РЕЗАК»

(4,000¥/2 Кармы) (8Н) (0.4 Сущности)

Резаки и джилеты стоят одной ногой в мире уличных банд, а другой — в тени. Кибернезированные панки не являются чем-то новым, и единственное, что определяет их название — это встроенные выдвижные бритвы и желания использовать их для решения проблем. Незаконные по всей Северной Америке, встроенные выдвижные бритвы делают вас опасными в глазах других. Большинство резаков делают свои первые шаги к тому, чтобы стать настоящими уличными самураями, и они часто носят с собой катану, чтобы показать, что у них имеется более одного трюка. Все они имеют инструменты, чтобы держать свои клинки рабочими и острыми. Более опытные добавляют больше кибернетики в свою копилку с трюками.

Базовый пакет «Резак»

Предметы	
Две встроенные бритвы (выдвижные)	Набор кибернетика
Катана	

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «РЕЗАК»

(12,000¥/6 Кармы) (12Н) (0.6 Сущности)

Двадцать лет назад кибер-шпоры вышли из моды, не выдержав конкуренции современной «кибервойне». Тем не менее, всегда есть место для винтажа (И да, и для протокола: вопреки распространенному мнению, лучшие шпоры сделаны в Атабаском Совете). Этот пакет также включает аптечку, для тех случаев, когда вы делаете неверное движение и рвёте шпорой свою же тушку.

Продвинутый пакет «Резак»

Предметы	
Две шпоры (выдвижные)	Набор кибернетика
Катана	Аптечка (2)

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «УСКОРИТЕЛЬ»

(4,000¥/2 Кармы) (8Л) (2,1 Сущности)

Копы используют джаз. Солдаты используют камикадзе. А бегущие в тени? Они устанавливают себе вшитые рефлексы. В старые времена они никогда не подводили, что давало вам более или менее длинный эффект воздействия. В наши дни вы можете управлять этим с помощью мысленного переключения, но это по-прежнему самое резкое преобразование, которое вы можете получить. Датаджек там для общей полезности и быстрой загрузки обновления в прошивку.

Базовый пакет «Ускоритель»

Предметы	
Датаджек	Вшитые рефлексы (1)

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «УСКОРИТЕЛЬ»

(150,000¥/75 Кармы) (12Л) (3,1 Сущности)

Именно тут у наемников и уличных самураев расходятся дорожки. Одно дело быть боевой силой, совсем другое — быть в стороне от человечества. Обращаться с особой осторожностью.

Продвинутый пакет «Ускоритель»

Предметы	
Датаджек	Вшитые рефлексы (2)

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «БОЧЁНОЧНИК»

(28,000¥/14 Кармы) (5Л) (1,5 Сущности)

В то время как опытный бегущий в тени может пренебречь старыми методами аугментации, существует не так много улучшений, которые дадут вам больше пользы, чем замена мышц. Перейдите от пятидесятикилограммового доходяги к стокилограммовому жеребцу после всего лишь нескольких недель плавания в баке.

Базовый пакет «Бочёночник»

Предметы	
Кожаное покрытие (1)	Замена мышц (1)

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «БОЧЁНОЧНИК»

(56,000¥/28 Кармы) (10Л) (3,0 Сущности)

Я сказал, что вы могли бы добавить сто килограмм? Как насчет ста пятидесяти? Как может вас не впечатлить способность превращать человека в орка или орка в тролля, по одной мышце за раз? Дешево, но ужасно обременительно для вашего тела.

Продвинутый пакет «Бочёночник»

Предметы	
Кожаное покрытие (2)	Замена мышц (2)

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «РИГГЕР»

(56,000¥/28 Кармы) (5Л) (1,3 Сущности)

Не только человеком, находящимся в фургоне, могут быть обнаружены риггерские дроны, плавающие вокруг бегущих в тени — в основном, на их стороне, но иногда — в роли системы безопасности здания. Базовый пакет «Риггер» даст вам кибернетику, с помощью которой это можно использовать, но вам всё еще нужен подходящий коммлинк и специализированные машины с поддержкой риггера.

Базовый пакет «Риггер»

Предметы	
Модуль контроля (1)	Усилитель рефлексов (1)

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «РИГГЕР»

(124,000¥/62 Кармы) (10Л) (2,7 Сущности)

Есть риггеры, а есть *риггеры*. Как вшитые рефлексы (2) отделяют наемников от самураев, так и более мощный модуль контроля отделяет пилотов дронов от истинных наркоманов скорости.

Продвинутый пакет «Риггер»

Предметы	
Датаджек	Усилитель рефлексов (2)
Модуль контроля (2)	

КЛАССИЧЕСКИЙ ПАКЕТ «УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ»

(204,000¥/102 Кармы) (12Н)
(5,5 Сущности)

Ретро! Соединив несколько комплектов в одном мега-комплекте, классический уличный самурай — это универсальный выбор для тех, кто хочет вернуться во времена высокого хрома. Как ты можешь не любить кого-то такого блестящего?

Пакет «Уличный самурай»

Предметы	
Продвинутый пакет «Глаза бойца»	Продвинутый пакет «Бочёночник»
Продвинутый пакет «Ускоритель»	Продвинутый пакет «Резак»

ПАКЕТ БИОВЭРА «МЯСО»

(62,000¥/31 Кармы) (10Л)
(0,4 Сущности)

Зачем заменять мышцы громоздкими искусственными волокнами, когда можно просто нарастить мясо? Это может быть дороже, но значительно полезнее.

Пакет биовэра «Мясо»

Предметы
Мускульная аугментация (2)

ПАКЕТ БИОВЭРА «ЖИЛЫ»

(64,000¥/32 Кармы) (10Л)
(0,4 Сущности)

Для тех, кто больше заинтересован в грации, чем в силе, пакет биовэра «Жилы» позволяет быть опасным в бою, но оставаться стройным и модным светским львом.

Пакет биовэра «Жилы»

Предметы
Мышечный тоник (2)

ПАКЕТ БИОВЭРА «КОТ»

(28,000¥/14 Кармы) (12)
(0,4 Сущности)

Иногда сочетаемый с пакетом жил или киберушами, по сути, пакет биовэра «Кот» — это веяние трансгуманизма, которое не так сильно влияет на сущность человека, как более экстремальные варианты. Сильно популярен в Японии!

Пакет биовэра «Кот»

Предметы	
Кошачьи глаза	Усиленные сочленения

ПАКЕТ «БИО-КОМПЬЮТЕР»

(82,000¥/41 Кармы) (12)
(0,7 Сущности)

Биологические улучшения тела легко заметны, как в деле, так и в пользе, но нельзя упускать из виду более тонкие стимулирующие мозг пакеты. Пакет «Био-компьютер», весьма популярен в корпоративной среде, обеспечивая непревзойденную вычислительную мощность. Находитесь ли вы на рынке или в лаборатории, вы можете быть на шаг впереди всего мира.

Пакет «Био-компьютер»

Предметы	
Церебральный усилитель (2)	Мнемонический ускоритель (2)
Датаджек	

ПАКЕТ БИОВЭРА «КОМПАНЬЁН»

(100,000¥/50 Кармы) (6Л) (0,8 Сущности)

Обычно встречающаяся у телохранителей, ассасинов и «исполнительных помощников», пакет биовэра «Компаньён» выступает как кибернетическое усиление для самых богатых этого мира. Корпорации готовы вкладывать больше денег в более качественный продукт, который сохраняет надлежащий внешний вид и ощущения по сравнению с более дешёвой серией улучшений, которые нарушают эстетику человеческого тела. Добавьте немного мяса или жил, добавьте кибероптику или другую прикольную опцию, и вы получите себе осмотрительного компаньона на все случаи жизни.

Пакет биовэра «Компаньён»

Предметы	
Уплотнение костей (1)	Синаптический усилитель (1)

ПАКЕТЫ УРОВНЯ ЖИЗНИ

Это может показаться глупым, но вы будете удивлены тем, сколь многие забывают оплатить свои счета. Пакеты уровня жизни — это напоминание о том, что свет включен и холодильник холодный. Не забудьте оплатить один из них!

ТРЕВОЖНЫЙ РЮКЗАК

(4,000¥/2 Кармы) (4Н)

Несмотря на наши благие намерения, иногда вам приходится бросить свою текущую жизнь и уносить свои ноги, пытаясь выжить где-то еще, пока вы, опустив голову выясняете, что происходит. Тревожный рюкзак содержит фальшивое удостоверение личности, достаточное для аренды жилья в трущобах, смену одежды и достаточное количество денег, чтобы вы могли прожить месяц, пока пытаетесь собраться с мыслями. Надеюсь, этого достаточно, чаммер!

Тревожный рюкзак

Предметы	
Фальшивый ГРЕх (1)	Металлические наручники
Коммлинк Сони Император	Десять чистых датачипов
Бронеодежда	Десять меток безопасности
Рюкзак (20¥)	Две дозы долгого пути
Скрытый пистолет Стритлайн Спешал с 30 стандартными патронами и запасной обоймой	Обычный кредстик с 1,000¥
Нож	

ПАКЕТ «УЛИЧНАЯ КРЫСА»

(2,000¥/1 Кармы)

Жизнь обитателей пустоши – это то, чего большинство бегущих в тени хотят избежать, а не наслаждаться. Тем не менее, нищие не могут выбирать, а бандиты не хотят покидать свой старый дом.

Пакет «Уличная крыса»

Предметы
Четыре месяца уровня жизни скватера

ПАКЕТ «НА ДНЕ»

(2,000¥/1 Кармы)

Подавляющее большинство жителей Сиэтла и даже большая часть жителей СКАШ находятся на этом уровне, в череде серых дней, выживая от зарплаты до зарплаты, рискуя потерять всё. Большинство бегущих живут так же, даже если они стремятся к большему.

Пакет «На дне»

Предметы
Один месяц низкого уровня жизни

ПАКЕТ «УДАЧА В ТЕНЯХ»

(10,000¥/5 Кармы)

Это уровень устоявшихся игроков. У вас есть репутация, ряд выполненных миссий и надёжный посредник, и теперь вы можете почувствовать, как живут корпоративные типы. Недостатком является то, что вы гораздо больше привязаны к одному месту, и, конечно, можете потерять гораздо больше, чем потеряли бы, просто пытаясь выжить.

Пакет «Удача в тенях»

Предметы
Два месяца среднего уровня жизни

ПАКЕТ «ЖИЗНЬ УДАЛАСЬ»

(20,000¥/10 Кармы)

А есть те, которые живут зажиточно. Вы можете сосчитать количество бегущих в тени, которые живут светской жизнью в городе на пальцах рук, и у вас еще останутся свободные пальцы. Те, кто достаточно хороши, чтобы попасть сюда, неизменно работают на Большого Человека: отобраны, куплены или получили сделали слишком хорошее предложение, чтобы отказаться. Независимые оперативники без сети поддержки просто слишком уязвимы. Тем не менее, если вы можете себе позволить такой уровень жизни, вы действительно редкий и ценный талант. Продолжайте хорошо работать!

Пакет «Жизнь удалась»

Предметы
Два месяца высокого уровня жизни

ПАКЕТЫ ПОДТОЧКИ

Помимо базового снаряжения, оружия и места для жизни, существуют специализации персонажа. Если вы механик, боевой медик или специалист по взлому, вы найдете здесь все инструменты, необходимые для выполнения своей работы.

ПАКЕТ «КОКТЕЙЛЬЩИК»

(2,000¥/1 Кармы) (4Л)

В мире легальной наркоты и боевых химикатов, довольно удивительно, что так мало людей пробуют хороший пакет «Коктейльщик». Вы получаете стимуляторы, чтобы поддержать бодрость, снотворное, чтобы уснуть, а также всё, что нюхают для вечеринки и колют для драки. Конечно, злоупотребление этими вещами никогда не заканчивается хорошо, но это для слабаков, а не для тебя, верно? Ты сможешь справиться с этим. Само собой, ты всегда можешь завязать.

Пакет «Коктейльщик»

Предметы	
Двадцать доз дзена	Пять доз камикадзе
Десять одноразовых ингаляторов (10 ¥ каждый)	Десять одноразовых шприцов
Десять доз джаза	Двадцать доз новакока
Пять доз дальнего пути	

ПАКЕТ «ПРОСЛУШКА»

(2,000¥/1 Кармы) (6Л)

Простой набор для простой задачи: прослушивание и запись чужих личных сообщений. Тройник данных позволяют просматривать отправленные данные и комзвонки, в то время как микрокамеры можно устанавливать в комнате, наблюдая и слушая, пока данные не будут собраны.

Пакет «Прослушка»

Предметы	
Пять тройников данных	Пять микро-камер (1)

ПАКЕТ «ОРУЖЕЙНИК»

(2,000¥/1 Кармы) (6Л)

Для тех, кто просто любит повозиться, настроить и поиграть со своим оружием, пакет «Оружейник» — это всё о переносных аксессуарах. Делайте тупые пистолеты умными, помещайте лазеры туда, где они вам нужны, чистите, ремонтируйте. С этим пакетом вы всегда наготове.

Пакет «Оружейник»

Предметы	
Две внешние системы смартган	
Два лазерный прицела	Амортизатор
Ремонтный набор Оружейника	Оптический прицел с сумеречным зрением

ПАКЕТ «МЕХАНИК ДРОНОВ»

(2,000¥/1 Кармы) (6Л)

Механики также любят возиться со своими машинами и прекрасно понимают, что вам всегда нужен правильный инструмент для работы. Так почему бы не взять их все?

Пакет «Механик дронов»

Предметы	
Набор Морской Механики	Набор Радиоэлектронной Войны
Набор Автомеханики	Набор Аэромеханики

ПАКЕТ «КОМПЛЕКТ МЕХАНИКА»

(6,000¥/3 Кармы) (8)

Несмотря на то, что пакет «Комплект механика» предназначен для небольшого полнофункционального гаража или чего-то более габаритного (в комплекте с рабочим комбинезоном, дыхательной маской и, самое главное, — рулоном изоленты), это несложная надстройка сочетает в себе комплект и ремонтный набор механика для самолетов, водного транспорта, огнестрельного оружия или практически всего, для чего используются навыки сборки и ремонта.

Пакет «Комплект механика»

Предметы	
Набор Автомеханики	Фонарик
Комплект Автомеханики	Рулон скотча (5¥)
Респиратор (1)	Химкостюм (1)
Знаниесофт (марки и модели машин)	Шопсофт (запчасти машин)

ПАКЕТ «СЛЕЖКА»

(2,000¥/1 Кармы) (6Л)

Иногда вам просто нужно постоянно держать глаза и уши на цели. Как ни странно, это ничем не отличается от того, чтобы быть репортером.

Пакет «Слежка»

Предметы	
Бинокль (оптический)	Перископ
Бинокль (цифровой) (1) с сумеречным зрением	Микро-камера (1) (без установленных улучшений)
Камера (1) с визуальным приближением	Лазерный микрофон (1) с усилением слуха (1)
Направленный микрофон (1) с избирательным звуковым фильтром (1)	

ПАКЕТ «ВЗЛОМ И ПРОНИКНОВЕНИЕ»

(6,000¥/3 Кармы) (12Н)

Ибо, когда мир хочет, чтобы вы вошли в дом и вы с ним согласны, обратите внимание на пакет «Взлом и проникновение». Автоотмычка проведёт вас через старые двери, копир ключ-карт поможет пройти через новые (конечно, при условии, что вам сначала удалось получить карту для копирования), а секвенсор существует на случай, если все остальное не сработает. Просто будь осторожен; большинство этих вещей ужасно незаконны.

Пакет «Взлом и проникновение»

Предметы	
Автоотмычка (4)	Секвенсор (4)
Копир ключ-карт (5)	

ПАКЕТ «ГЛУШИЛКА»

(2,000¥/1 Кармы) (12Н)

Для тех, кто ценит конфиденциальность, пакет «Глушилка» позволяет закрыться от мира, по крайней мере, на некоторое время. Имейте в виду, что в современном мире это ужасно противозаконно и довольно заметно, когда распространено на большую территорию. Можно сравнительно законно использовать сканер жучков и генератор белого шума, но глушилка предназначена только для экстренных случаев.

Пакет «Глушилка»

Предметы	
Площадная глушилка (4)	Стиратель Меток
Сканер жучков (5)	Генератор белого шума (5)

ПАКЕТ «ВРАЧ»

(2,000¥/1 Кармы) (6)

Как ни старайся, иногда случаются несчастные случаи. Когда они случаются, всегда хорошо иметь что-то под рукой, чтобы сделать ситуацию лучше. Ручной биомонитор можно использовать для сканирования себя или других, в то время как высококачественная аптечка будет поддерживать в вас жизнь. Возможно.

Пакет «Врач»

Предметы	
Аптечка (6) с двойным набором расходников	Биомонитор

ПАКЕТ «ПЛАСТЫРИ»

(2,000¥/1 Кармы) (10)

Плохая альтернатива медицинскому набору, но хорошее дополнение к нему, пакет «Пластыри» содержит одноразовые пластыри, полезные как противоядие, успокоительное средство, позволяющие пациенту спать через боль, стим-пластырь для экстренных случаев. И травмо-пластырь для аварийных ситуаций.

Пакет «Пластыри»

Предметы	
Пять пластыря-противоядия	Пять пластыря-транквилизатора (5)
Стим-пластырь (4)	Травмо-пластырь

ПАКЕТ «АЛЬПИНИСТ»

(2,000¥/1 Кармы) (4)

Изначально предназначенное для посещения диких мест, всё это снаряжение работает почти так же хорошо и для лазания по зданиям. Кто бы знал? А также включает в себя небольшую аптечку для тех случаев, когда вы соскользнули.

Пакет «Альпинист»

Предметы	
Фонарик	Набор Выживальщика
Альпинистское снаряжение	Кошкомёт с 400 метрами микроструны
Пять магниевых факелов	100 метров стандартного троса
Пусковик световых ракет с тремя осветительными ракетами	Аптечка (2)
Дюльферные перчатки	

ПАКЕТ «НЕВИДИМКА»

(2,000¥/1 Кармы) (11Л)

Одно дело быть скрытным; совсем другое — быть современным ниндзя. Комплект маскировки гарантирует, что, если враг получит снимок, вас на нём не будет. Вдобавок ко всему, хотя эти отмычки не так просты в управлении, как автоматические, их гораздо легче скрыть, и они могут быть очень эффективными в правильных руках.

Пакет «Невидимка»

Предметы	
Набор Маскировки	Десять скрытых меток
Отмычка	Двадцать чистых датачипов
Линзы (2) с визуальным каналом и сумеречным зрением	Субвокальный микрофон
Фонарик	Трансивер
Фонарик (сумеречный)	Камера (1)
Десять пластиковых наручников	

ПАКЕТ «ПОДРЫВНИК»

(2,000¥/1 Кармы) (8Л)

Все, что вам нужно, чтобы устроить правильный бум-бум. Что бы не покупать набор Подрыва повторно, вы можете заменить его на четыре детонатора и еще два килограмма взрывчатки.

Пакет «Подрывник»

Предметы	
Набор для Подрыва	Восемь детонаторов
Двенадцать килограммов промышленной вызрывчатки	

ТРАНСПОРТНЫЕ ПАКЕТЫ

Всем нужны колеса. Вы любите их, когда привозят вас на место преступления, но больше всего вы их любите, когда они увозят вас оттуда. Никто не хочет нанимать команду бегущих, которая едет к своей цели на автобусе.

ПАКЕТ «КРОЛИЧЬЯ НОРА»

(10,000¥/5 Кармы)

Смейся сколько хочешь, но Джекраббит — один из самых популярных пригородных автомобилей. Вы никогда не превзойдёте полицию в скорости, но вы можете легко смешаться со «стадом».

Пакет «Кроличья нора»

Предметы
Крайслер-Ниссан Джекраббит

ПАКЕТ «ГОНОЧНЫЙ БАЙК»

(10,000¥/5 Кармы)

Классика для бегущих в тени. Быстрые и маневренные, гоночные мотоциклы способны в равной степени использовать переулки и основные дороги, находя себе дорогу, если вы смелы. Они также могут хранится в помещении, что позволяет лучше их спрятать. Этот пакет — всегда отличный выбор.

Пакет «Гоночный байк»

Предметы	
Бронеодежда	Набор Автомеханики
Сузуки Мираж гоночный байк	Картософт (городские улицы)
Два шлема с визуальным каналом и звуковым каналом (25 ¥ каждый)	Шопсофт (мотоциклы и запчасти для мотоциклов)

ПАКЕТ «БОЕВОЙ БАЙК»

(12,000¥/6 Кармы)

Стереотипный боевой вепрь для орков и троллей, Скорпион остается лучшим боевым мотоциклом. Он часто покупается в жажде возвращения к дымящей мощи двигателя внутреннего сгорания.

Пакет «Боевой байк»

Предметы
Харли-Дэвидсон Скорпион

ПАКЕТ «ОБЩЕАМЕРИКАНСКИЙ»

(16,000¥/8 Кармы)

Еще один выбор для тех, кто хочет смешаться с толпой, у Американ также есть много старых моделей, опасайтесь ГридГайда на шоссе. Разрушенные модели — повсюду в пустошах. Некоторые даже работают!

Пакет «Общеамериканский»

Предметы
Форд Американ

ПАКЕТ «ФУРГОН КОМАНДЫ»

(36,000¥/18 Кармы)

Подержанный фургон — это холст, ожидающий, когда риггер нарисует историю. Некоторые готовят их к бою с помощью турелей и автоматики, некоторые для разведки, с гигантскими антеннами и пачками дронов, другие для скрытности, с электрохроматической окраской и сменными номерами. Это всегда начинается с простого ДМС Бульдог и кого-то орущего: «Живо лезь в фургон!». Хорошие времена.

Пакет «Фургон команды»

Предметы
ДМС Бульдог с риг-интерфейсом

ПАКЕТ «БЕЗОРОЖЬЕ»

(40,000¥/20 Кармы)

Пусть он внедорожник, не думайте о Глофере, как о пожирателе бензина. Те, кто управляет сельскими районами, часто отстаивают экологическую политику, поэтому внедорожные транспортные средства, подобные этому, обычно оснащены долговечными аккумуляторами и аварийными солнечными накопителями. Для тех, кому нужно на какое-то время уйти из разрастания, будь то для охоты или чтобы скрыться. Берите Глофер, чтобы иметь возможность путешествовать не только по пласткриту.

Пакет «Безорожье»

Предметы	
Тойота Глофер	Ямаха Гроулер

ПАКЕТ «НЕБОЕВОЙ РИГГЕР»

(20,000¥/1 Кармы) (4)

Модернизируй два своих транспортных средства до риггерских. Красиво и просто.

Пакет «Небоевой риггер»

Предметы
Риг-интрефейс для двух транспортных средств

ПАКЕТ «БОЕВОЙ РИГГЕР»

(8,000¥/2 Кармы) (8Н)

Модернизируй тачку до тачанки. Это незаконно, поэтому води аккуратнее.

Пакет «Боевой риггер»

Предметы	
Риг-интерфейс	Стандартное оружейное крепление с возможностью ручного управления

ДЕКЕРСКИЕ ПАКЕТЫ

Всего год или два назад хакеры могли с тревожной легкостью рассчитывать на то, что их коммлинки взломают код, и многие бегущие в тени пытались заниматься взломом без отрыва от основной работы. Эти времена прошло. В сегодняшнем мире матричные протоколы практически неуязвимы, и только те, кто обладает продвинутыми навыками, могут создавать аппаратную часть настоящей кибердеки или код, который будет в ней использоваться. Горстка корпораций делает свои собственные деки, и некоторые из которых ускользнули на улицу, но подавляющее большинство из них — это ручные поделки из разного хлама, скрепленные плевком, клейкой лентой и молитвами.

ПАКЕТ «НАЧИНАЮЩИЙ ХАКЕР»

(58,000¥/29 Кармы) (3Л)

Дека начинающего — это, скорее всего, официальный продукт «Микродрек», чем чудовище, созданное с нуля, со сложенных вместе внутренностей нескольких коммлинков по советам, с закрытых узлов Матрицы. Пакет «Начинающий хакер» содержит самую распространенную кибердеку в современном мире, доступную даже уличным бандам с достаточными техническими умениями и желанием её украсть.

Пакет «Начинающий хакер»

Предметы
Кибердека Микродек Саммит

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «ДЕКЕР»

(124,000¥/62 Кармы) (6Л)

Подходит для профессионального бегущего в тени. Несмотря на то, что в нём, может и нет передовых технологий, базовый пакет «декер» обеспечивает вам машину, достаточно хорошую для выполнения работы в большинстве случаев. Это значительная инвестиция, которая определяет грань между любителями и профессионалами.

Базовый пакет «декер»

Предметы	
Набор Железа	Набор Софта
Кибердека Гермес Колесница	

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «ДЕКЕР»

(346,000¥/173 Кармы) (12Л)

На переднем крае декинга представитель нового поколения, продвинутый пакет «Декер» определяет декера так же сильно, как вшитые рефлексы определяют уличных самураев, позволяя им действовать лицом к лицу с лучшими мегакорпами и часто выходить победителями. Часто, но не всегда.

Продвинутый пакет «Декер»

Предметы	
Набор железа	Набор софта
Кибердека Сони СИЯЙ-720	

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «ПРОГРАММЫ КИБЕРДЕКИ»

(2,000¥/1 Кармы) (6Л)

Этот пакет позволяет вам сражаться с противником лицом к лицу. Зачем прятаться, если можно просто проломить любую защиту, реагируя на атаки как стальная стена на теннисные мячики?

Продвинутый пакет «Программы кибердеки»

Предметы
Хаккерские киберпрограммы: Броня, Биоотдача, Затемнение, Сторож, Молот, Гопник, Скорлупа

ПАКЕТЫ ДРОНОВ

Хотя эти пакеты являются прерогативой риггеров, они не ограничиваются этой группой. Вы будете удивлены, насколько полезным может быть один из этих малышей для всех остальных.

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «УПРАВЛЕНИЕ ДРОНАМИ»

(16,000¥/8 Кармы) (6Л)

Для тех, кто ищет базовое управление беспилотниками, включая репортеров, которым нужны камеры в «интересных» местах, и тех, кто хочет установить сигнальное реле, базовый пакет «Управление дронами» выполнит свою работу, в то же время он достаточно хорош для риггеров уличного уровня.

Базовый пакет «Управление дронами»

Предметы
Командная консоль риггера Изи Моторс ДронМастер

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «УПРАВЛЕНИЕ ДРОНАМИ»

(66,000¥/33 Кармы) (10Л)

Этот пакет предназначен для более опытных риггеров, которым необходимо поддерживать работу сети дронов в опасных ситуациях, одновременно реагируя на противников, которые вполне способны разрушить прекрасную сеть дронов, созданную риггером.

Продвинутый пакет «Управление дронами»

Предметы
Командная консоль риггера Вулкан Лейджлорд

ПАКЕТ «ПОДДЕРЖКА РИГГЕРА»

(4,000¥/2 Кармы) (9Л)

Независимо от используемого пульта управления риггеру нужна некоторая поддержка. Пакет «Поддержка риггера» поставляется с базовым программным обеспечением, которое вам необходимо для усиления ККР, метками, позволяющими осторожно следить за вашими дронами, набором для усиления вашей радиопередачи и удобным помощником с «личностью», который поможет вам управлять вашими дронами, как дворецкий, или просто организовать разговор.

Пакет «Поддержка риггера»

Предметы	
Базовые программы; Шифрование, Чистильщик Сигнала и Инструментарий	Хаккерские программы: Тихушник
Десять скрытых меток	Программа Пилот (3)
Набор Радиоэлектронной Войны	

ПАКЕТ «СОБАЧЬИ МОЗГИ»

(6,000¥/3 Кармы) (6)

В то время как любой беспилотник может справиться с базовыми задачами с помощью бортовой программы пилотирования, его возможности возрастут, если ему немного помочь.

Пакет «Собачьи мозги»

Предметы
Четыре программы Автософт (3).

(Обычно выбирается: Прицеливание и Маневрирование для боевых дронов, Незаметность и Зрение для шпионских дронов, Радиоэлектронная Война и Первая Помощь для более специализированных дронов.)

В качестве дополнительной опции вы можете приобрести программу Агент (2) (2000 Г/1 Карма и Доступность 6), которая будет служить личностной матрицей для дрона или транспортного средства, что позволит им работать полностью автономно. Никогда не знаешь, когда тебе нужно будет «позвать» свою машину.

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «ДРОН-ШПИОН»

(2,000¥/1 Кармы) (8)

Все, что нужно, чтобы превратить и без того впечатляющего Канмуши в отличного шпиона это немного обновить оптические и аудио сенсоры.

Базовый пакет «Дрон-шпион»

Предметы
Сиавасэ Канмуши с сумеречным зрением и избирательным звуковым фильтром (2)

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «ДРОН-ШПИОН»

(22,000¥/11 Кармы) (10)

Для тех, кому нужны глаза в небе, нет ничего лучше, чем модернизированный Локхид. Визуальное приближение позволяет вам получить хорошую детализированную картину происходящего внизу, в то время как избирательный звуковой фильтр позволяет следить за конкретным двигателем.

Продвинутый пакет «Дрон-шпион»

Предметы
Локхид Ортик-Икс2 с усиленным зрением (1), визуальным приближением и избирательным звуковым фильтром (1)

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «БОЕВОЙ ДРОН»

(6,000¥/3 Кармы) (5Л)

Выбор тяжелой поддержки для большинства риггеров является одновременно полулегальным и опасным. ПП Кольт Кобра способен поддерживать высокую скорость стрельбы в течение длительного периода, но его выстрелы вряд ли пробьют стены. Будьте вежливы, дети!

Базовый пакет «Боевой дрон»

Предметы
ГМ-Ниссан Доберман с ПП Кольт Кобра ТЗ-120 и 170 обычными патронами

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «БОЕВОЙ ДРОН»

(28,000¥/14 Кармы) (10Л)

Есть тяжелая поддержка, есть – очень тяжелая поддержка. Стил Линкс — беспилотный танк во всем, кроме имени, но вы всё равно можете получить лицензию на него, имея нужные связи. По этой причине он поставляется без оружия, но подготовлен к установке того, что, как вы думаете, вам сойдет с рук, от тазеров и транквилизаторов до средних пулеметов или ракетных установок.

Продвинутый пакет «Боевой дрон»

Предметы
Стил Линкс с сумеречным зрением, смартлинком и термографическим зрением *(Не забудьте купить для дрона пакет оружия!)*

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «ВОЗДУШНЫЙ БОЕВОЙ ДРОН»

(8,000¥/4 Кармы) (8Н)

КТМ-Ниссан Рото-Дрон — одна из самых модифицируемых моделей в небе, но производитель сильно нервничает, когда вы привязываете к ней пистолет.

«Воздушный боевой дрон»

Предметы
КТМ-Ниссан Рото-Дрон с сумеречным зрением
Стандартное оружейное крепление
(Не забудьте купить для дрона пакет оружия!)

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «ВОЗДУШНЫЙ БОЕВОЙ ДРОН»

(18,000¥/9 Кармы) (8Н)

Смерть с небес, будь они голубые, черные или облачные. Удвоенное вооружение дает вам серьезное преимущество в огневой мощи.

Продвинутый пакет «Воздушный боевой дрон»

Предметы
Далматинец Киберспейс Дизайн с сумеречным зрением, смартлинком и термографическим зрением
Два стандартных оружейных крепления
(Не забудьте купить для дрона пакет оружия!)

МАГИЧЕСКИЕ ПАКЕТЫ

Важным аспектом магических пакетов является то, что многим требуется дополнительная Карма, помимо денежных затрат. Это отражается на второй стоимости + X Кармы за каждый пакет.

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «МАГИЯ»

(2,000¥/1 Кармы) (8)

Смерть с небес, будь они голубые, черные или облачные. Удвоенное вооружение дает вам серьезное преимущество в огневой мощи.

Базовый пакет «Магия»

Предметы
Материалы для санктуария (4)

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «МАГИЯ»

(4,000¥/2 Кармы) (12)

Для тех, кто следует за высшими мистериями: высококачественный санктуарий объединён с достаточным количеством реагентов для всевозможных хитростей.

Продвинутый пакет «Магия»

Предметы	
Материалы для санктуария (6)	Пятьдесят драхм реагентов

ПАКЕТ «ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА»

(36,000¥/18 Кармы) (+12 Кармы) (8Л)

В то время как силовой фок может принимать любую форму, волшебная палочка является основным продуктом многих герметичных магов. Вы должны любить классику.

Пакет «Волшебная палочка»

Предметы
Силовой Фок (2)

ПАКЕТ «МАГИЧЕСКИЙ ПОСОХ»

(54,000¥/27 Кармы) (+18 Кармы) (12Л)

Все знают, что палочки великолепны, но, если вы действительно хотите показать всю свою силу заклинателя, для вас есть посох. Само собой, таскать с собой здоровенный дрын может быть неудобно, поэтому «посох» может быть хитрым значком на лацкане, но смысл ты уловил.

Пакет «Магический посох»

Предметы
Силовой Фок (3)

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «МЕДИЦИНСКАЯ СУМКА»

(8,000¥/4 Кармы) (+4 Кармы) (6Л)

Указанный пакет — это лишь один из множества заклинательных фоков, которые вы можете использовать. В этом случае традиционная сумка шамана используется для целительной магии, но ловец снов для контрчародейства, амулет для поддержки или барабан для ритуальной магии – и всё это за одну цену. Если вам нужно больше энергии, выберите продвинутый пакет «Медицинская сумка».

Базовый пакет «Медицинская сумка»

Предметы
Заклинательный Фок: Чародейство (Здоровье) (2)

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «МЕДИЦИНСКАЯ СУМКА»

(16,000¥/8 Кармы) (+8 Кармы) (12Л)

Продвинутый пакет «Медицинская сумка»

Предметы
Заклинательный Фок: Чародейство (Здоровье) (4)

БАЗОВЫЙ ПАКЕТ «ЖЕЗЛ ДУХА»

(8,000¥/4 Кармы) (+4 Кармы) (6Л)

Качественный фок духа несёт атрибуты, необходимые, чтобы убедить духов служить, если они используются для Призыва или Связывания, или против них, если они используются для Изгнания. Жезл духов шамана, украшенный когтями и рогами зверей, является наиболее известным из них, но флейты для духов воздуха, миски для духов воды или куранты для защиты духов земли одинаково действительны. Даже маги-герметисты склонны создавать тематические фоки, исходя из ощущения к магии и идеи, которые хотят использовать. Как и в случае с вышеприведенными пакетами продвинутый пакет «Жезл духа», существует как расширенная версия для тех, кому нужно больше силы.

Базовый пакет «Жезл духа»

Предметы
Фок Духа: Призыв духа зверя (2)

ПРОДВИНУТЫЙ ПАКЕТ «ЖЕЗЛ ДУХА»

(16,000¥/8 Кармы) (+8 Кармы) (12Л)

Продвинутый пакет «Жезл духа»

Предметы
Фок Духа: Призыв духа зверя (4)

ПАКЕТ «ВОЛШЕБНОЕ КОПЬЁ»

(14,000¥/7 Кармы) (+6 Кармы) (8Л)

Оружейные фоки имеют давнюю и гордую традицию, но, возможно, ни одно оружие действительно не шло рядом с человеком так долго, как копье. Нож из расколотого камня или расщеплённая ветка могут быть старше, но это инструменты многоцелевого назначения. Копье предназначено для убийства врагов человека, единственный инструмент, предназначенный только для этой особой работы. Таким образом, он остается самым природным из всех оружейных фоков.

Пакет «Волшебное копьё»

Предметы
Оружейный фок (2)

БАЗОВЫЕ ПОКУПКИ

В ходе любой кампании *Shadowrun* у вас будут люди, которые хотят купить какую-то случайную вещь или что-то подобное, что вы не найдёте в книгах. Большинство из них — это мелкие предметы, которые на самом деле не нуждаются в правилах, поскольку их использование довольно очевидно, и при необходимости мастер игры может вынести решение о том, как они могут быть использованы в игре. Для большинства людей более важным является то, сколько нужно платить за такие вещи, от коктейльной трубочки до отвертки и билетов на игру «Морских Ястребов». Современные технологии дают вам доступ ко многим поисковым системам, чтобы найти примеры из реальной жизни, но как вы оцениваете их?

Легко.

Просто запомните основное правило:

1 ¥ = 1 гамбургер

Раньше это был индикатор покупательской способности, «Индекс Биг Мака», из множества учебников по экономике, но биг мак стал дороже (например, эквивалент в *Shadowrun* обойдется в 5 нюйен!), в то время как нормальные гамбургеры и тако подобрались достаточно близко к этому паритету, чтобы захватить первое место. Это позволит вам быстро получать цены на лету и несколько скорректировать цены с учетом ваших курсов обмена местной валюты, инфляции и т. п.

Отсюда следует учитывать два других фактора. Во-первых, пик нефти пришёл и ушёл, оставив миру нехватку нефти, что привело к использованию альтернативных источников энергии (такие как фузионные реакторы) и продуктов. Это связано с продолжающейся нехваткой пищи, что приводит к расцвету альтернативных продуктов, таких как криль, соя и грибной микропротеин, который формируется, окрашивается и насыщается ароматами, чтобы выглядеть как другие продукты питания. «Настоящая» еда довольно дорогая, её можно найти в среднем классе и выше, в то время как бедные вынуждены питаться искусственной пищей. Таким образом, нефть и еда должны быть дороже, чем в реальном мире.

Чтобы помочь вам начать, вот небольшой список пунктов, которые вы могли бы найти полезными, уже взвешенными (при необходимости) с учетом экономики Шестого Мира. Если не указано иное, доступность для каждого (-), т.е. проверка Доступности не требуется.

Покупка вещей: Развлечения

Цена	Вещь
10¥	Скачать музыкальный альбом
20¥	Фильм, премьера
5¥	Фильм, обычный
5¥	Фильм, скачать на один просмотр
50¥	Сим-программа
10¥	Сим-программа, скачать на один просмотр
10¥	Портативный музыкальный плеер
20¥	Предоплаченный коммлинк (дешевый)
100¥	Предоплаченный коммлинк (хороший)
50¥	Видеоигра (новая)
20¥	Видеоигра (подержанная/старая)
5¥	Журнал *
20¥	Книга*
100¥	Учебник (студенческий) *
500¥	Учебник (аспиранта) *
100¥	Сборник тридео (маленький)
500¥	Сборник тридео (средний)
2,000¥	Сборник тридео (большой)
10¥	Билет на шоу (студенческое)
50¥	Билет на шоу (обычное)
500¥	Билет на шоу (известного артиста) (8)
50¥	Билет на матч (галёрка)
250¥	Билет на матч (обычные места) (4)
1,000¥	Билет на матч (хорошие места) (8)
20,000¥	Аренда ВИП-зоны на десятерых (12)

** Скачивание или распечатка с возвратом*

Покупка вещей: Домашняя утварь

Цена	Вещь
5¥	Кухонный таймер
10¥	Полотенце
5¥	Наволочка
10¥	Простынь
50¥	Комплект простыней
10¥	Настольная лампа
50¥	Торшер
10¥	Электрический вентилятор (дешевый)
50¥	Электрический вентилятор (хороший)
500¥	Кондиционер (одна комната)
10¥	Коврик
100¥	Плед

Покупка вещей: Инструменты

Цена	Вещь
10¥/метр	Универсальный удлинитель
10¥/литр	Краска для дома
10¥/литр	Бензин
25¥/метр	Складная лестница
5¥	Баллончик с краской
5¥	Калькулятор
5¥	Измерительная рулетка (хорошая)
5¥	Ножницы (хорошие)
5¥	Рулон клейкой ленты
5¥	Лампочка (светодиодная)
5¥	Тюбик эпоксидной смолы
10¥	Зажигалка (хорошая)
10¥	Складная лопата
5¥	Ручной инструмент (дешевый)
20¥	Ручной инструмент (хороший)
20¥	Электроинструмент (дешевый)
100¥	Электроинструмент (хороший)
10¥	Малярный валик
100¥	Малярный пистолет
50¥/кв. метр	Солнечная панель
5¥	Поясная сумка
20¥	Инструментальный пояс (дешевый)
100¥	Инструментальный пояс (хороший)
20¥	Багаж (дешевый) *
100¥	Багаж (хороший) *
500¥	Багаж (отличный) *

** Багаж включает в себя вещевые сумки, рюкзаки, портфели и чемоданы.*

Покупка вещей: Услуги

Цена	Вещь
50¥/визит	Врач (дешевый)
500¥/визит	Врач (чрезвычайная ситуация)
20¥	Взятка (мелкая)
100¥	Взятка (хорошая)
2,000¥	Взятка (щедрая)
20¥	Проститутка (дешёвая) (2)
100¥	Проститутка (хорошая) (4)
500¥	Услуги эскорта (отличная) (8)
8¥/час	Неквалифицированный труд
20¥/час	Квалифицированный труд (4)
50¥/час	Высококвалифицированный труд (8)

Покупка вещей: Разное

Цена	Вещь
5¥	Пачка сигарет
10¥	Сигара (приличная)
100¥	Сигара (высокое качество)
5¥	Плюшевая игрушка
100¥	Плюшевая игрушка аниматроник
10¥	Фигурка примарис-лейтенанта (солдатик)
200¥	Солдатик Аниматроник
5¥	Оберточная бумага (рулон)
5¥	Пакетик с угощением для животного (10 штук)
2¥/кг	Корм для домашних животных
50¥	Автомобильная шина (дешевая)
200¥	Автомобильная шина (приличная)
1,000¥	Автомобильная шина (качественная)
20¥	Удочка (дешевая)
100¥	Удочка (хорошая)
500¥	Удочка (роскошная)
5¥	Рыболовные приманки
5¥	Бейсбольный мяч
20¥	Спортивный мяч (дешевый)
100¥	Спортивный мяч (хороший)
20¥	Коньки/скейтборд (дешевый)
100¥	Коньки/скейтборд (хороший)
100¥	Велосипед (дешевий)
500¥	Велосипед (хороший)
10¥	Литровая фляга
100¥	Электронный планшет
20¥	Детская коляска
50¥	Мегафон
20¥	Чернильная ручка (хорошая)
100¥	Чернильная ручка (отличная)
20¥	Музыкальный инструмент (дешевый)
100¥	Музыкальный инструмент (хороший)
500¥	Музыкальный инструмент (отличный)
5¥/неделя	Лекарство от простуды (дешевое)
50¥/неделя	Лекарство от простуды (хорошее)

Покупка вещей: Еда

Цена	Вещь
5¥	Литровая бутылка воды
10¥	Литровая пачка молока
20¥	Литровая бутылка фруктового сока
1¥	Сойбургер (базовый)
5¥	Сойбургер (фантастичный)
5¥	Гамбургер (настоящая говядина)
5¥	Пачка с чипсами (большая)
5¥	Полноценный бутерброд с крилем
5¥	Миска спагетти
10¥	Большая соевая пицца
50¥	Большая пицца
5¥	Уличная еда (хот-дог, буррито, миска рамен и т. д.)
5¥	Яблоко или картошка
20¥	Персик или апельсин
5¥	Соевая курица
20¥	Курица
10¥	Микобелковый стейк
50¥	Стейк
5¥	Средняя порция питания на одного (дома)
10¥	Среднее питание на одного (на вынос)
50¥	Хорошая еда на одного (на вынос) (2)
500¥	Изысканная еда на одного (8)

Покупка вещей: Одежда

Цена	Вещь
2¥	Одноразовая обувь/брюки/рубашка/юбка
10¥	Дешевая обувь/брюки/рубашка/юбка
50¥	Хорошая обувь/брюки/рубашка/юбка
200¥	Отличная обувь/брюки/рубашка/юбка
200¥	Дешевое платье/костюм
1,000¥	Хорошее платье/костюм (4)
10,000¥	Отличное платье/костюм (8)
75¥	Аренда смокинга
20¥	Шляпа
5¥	Лыжная маска
50¥	Рабочий комбинезон
2¥	Дешевые носки/нижнее белье
10¥	Хорошие носки/нижнее белье
50¥	Отличные носки/нижнее белье
2¥	Одноразовые перчатки
10¥	Дешевые перчатки/часы/украшения
50¥	Хорошие перчатки/часы/украшения
200¥	Отличные перчатки/часы/украшения
500¥	Кольцо с приличным бриллиантом
5,000¥	Кольцо с большим бриллиантом

Я купил бы это за нюйену!

Всё стоит одну нюйену.
Наслаждайся!

Предмет
Скачать песню
Скачать прикольный случай
Соевый бургер
Соевое тако
Соевый хот-дог
Четыре упаковки быстрого рамена
Рулон прозрачной ленты
Рулон клейкой ленты
Десятистраничная книга
Четыре одноразовых зажигалки
Сигара (дешевая)
Десять пластин жевательной резинки
Один кусок жевательной резинки со вкусом ореха
Одноразовые перчатки
Линейка (дешевая)
Кисть
Мячик для гольфа
Щипцы
Тонкая мочалка
Тетрадь из колледжа
Два карманных блокнота
Сто карт для картотеки
Сто клейких заметок
Двадцать карандашей
Две ручки
Чернильная ручка (дешевая)
Десять бумажных тарелок
Десять бумажных стаканчиков
Пластиковая миска
Пластиковая кружка
Десять коробок для сэндвичей
Пятьдесят одноразовых салфеток для рук
Два подгузника
Одна порция детского питания

FIN

ЦЕНА ВЕЛИЧИЯ

Каждый шаг, каждое преимущество, каждая миллисекунда идёт в счёт. Улицы Шестого Мира беспощадны к бегущим, если они желают выжить, потребуется любое преимущество. К счастью в Run Faster хватает вариантов. На страницах этой книги вас поджидают новые метатипы, в том числе хобгоблин, гигант, кентавр и сасквоч, новые качества, такие как Дискредитированный, Соколиный Глаз и Молниеносные Рефлексы, а также, для самых безрассудных, опасное и смертоносное Инфицирование.

Также Run Faster позволит персонализировать персонажей различными метавариантами, расширенными контактами и вариантами уровней жизни, альтернативными правилами создания персонажей. Всё это поможет вам создать именно такого персонажа, которого вы хотите создать.

Все эти правила созданы для получения максимальной отдачи от пятой редакции Shadowrun.

SHADOWRUN
FIFTH EDITION

Under License From

CATALYST game labs™

topps